

la llamada de
CTHULHU

A UN SEGUNDO DE LA MEDIANOCHE

Y OTRAS HISTORIAS DE ENRIQUE CAMINO



Shadowlands



A UN SEGUNDO DE LA MEDIANOCHE

Y OTRAS HISTORIAS

La llamada de
CTHULHU



Autor: Enrique Camino
Edición: Francisco Javier Valverde García y Marta de la Serna
Ilustración: Alberto Martínez «Kisama»
Ayudas de juego: Paula González Delgado «Orca» y Alberto Martínez «Kisama»
Diseño: Andrés Sáez Martínez «Marlock»
Maquetación: Àngels Soler
Corrección: Marta de la Serna
Chaosium Call of Cthulhu Line Editor: Mike Manson
Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk
Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. All rights reserved.
La llamada de Cthulhu © 2022 Edge Studio (UBIK). All rights reserved.
Lloigor © 2022 the Estate of Colin Wilson. Used with permission.

A un segundo de la medianoche y otras historias © Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.

Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-125283-4-3 Depósito legal: B 12980-2022

Todas las imágenes de este libro, incluidos los mapas, se han creado desde imágenes libres de derechos o de la colección privada del autor, con las siguientes excepciones:

El grabado de la cabeza del hombre sabio ha sido creado desde un original con licencia CC BY SA 3.0 Unported y su titular es el Tropenmuseum, parte del National Museum of World Cultures: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Een_ritueel_specialist_bogin_genaamd_tijdens_een_consult_TMnr_20010345.jpg

El texto en alfabeto nabateo que se ha inscrito digitalmente sobre la imagen del ánfora es parte de una imagen con licencia CC BY SA 3.0 Unported y su titular es Sabulhab: https://en.wikipedia.org/wiki/Nabataean_alphabet#/media/File:Umm_al-Jimal_al-Awwal_commons.jpg

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved. This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.

Primera edición, julio de 2022

ÍNDICE

A UN SEGUNDO DE LA MEDIANOCHE 4

Introducción para el Guardián.....5

Resumen de la aventura 5

Jugar en otra era o lugar 5

Jugar con los investigadores pregenerados o
con investigadores propios 5

A un segundo de la medianoche.....6

Llegada.....6

Apagón, ascensor, fiesta..... 9

Recepción en dos tiempos 13

Buscar a Aaron.....14

La sala de calderas..... 14

Salida por otro tiempo 16

Encontrar a Aaron68 18

Encontrar a Aaron98.....19

Deshacer todo lo hecho..... 19

Epílogo 21

Personajes no jugadores.....22

Ayudas de juego.....24

Investigadores.....31

LA SEGUNDA ÁNFORA.....34

Introducción para el Guardián.....35

Resumen de la aventura 35

Jugar en otra era o lugar 35

Jugar con los investigadores pregenerados o
con investigadores propios 35

La segunda ánfora.....37

Preámbulo 37

El asalto 37

A solas con el ánfora 38

La consigna 38

Sobre la casa.....40

La casa en el bosque 40

Primera visión 41

La sala 43

La biblioteca 44

El sótano.....47

Segunda visión 49

El especialista 52

Personajes no jugadores.....57

Ayudas de juego.....58

Investigadores.....69

A UN SEGUNDO DE LA MEDIANOCHE



INTRODUCCIÓN PARA EL GUARDIÁN

RESUMEN DE LA AVENTURA

Estamos en 1998. A los investigadores se les ha hecho tarde en su viaje y van a parar a un hotel junto a la carretera. Y la casualidad quiere que el dueño del hotel, Aaron Reginald, haya realizado un conjuro para volver al mismo día de hace treinta años (1968). En aquella fecha el edificio se incendió y la esposa de Aaron falleció. Traumatizado por su pérdida, lleva décadas estudiando diversas opciones que le permitan cambiar el pasado. Justo esta noche va a poner una de ellas en práctica. Y casi va a funcionar.

¿Cómo? Gracias a los foros de Internet (de la época) Aaron se puso en contacto con una tal «TheWitch1698», que le explicó el método que debía seguir para volver al pasado y evitar el incendio. Pero será su yo de 1998 el que viajará al pasado, por lo que deberá ocuparse de dejar fuera de juego a su versión del 68 para poder cambiar los hechos ocurridos. Aaron ha estado planificando todo el proceso durante semanas, consiguiendo los componentes para construir un artefacto según las instrucciones de su nueva confidente. Desafortunadamente, la entrada en escena de los personajes interrumpe sus tareas (podría haber puesto el cartel de CERRADO, pero tenía otras preocupaciones más urgentes), y esta interrupción le lleva a cometer un pequeño desliz, por lo que el ritual solo funciona parcialmente. Los investigadores se verán atrapados en un hotel, la mitad del cual existe en el presente (1998) y la otra mitad, en el pasado (1698).

Pero, aunque Aaron no lo sabe, su confidente es una bruja, Caléndula, que lleva trescientos años intentado volver al pasado para salvar a su hija. Caléndula aprovechará el trabajo realizado por Aaron para programar su propia vuelta al pasado, por lo

que los investigadores se encontrarán que una parte del hotel ha retrocedido hasta 1698.

Descubrir cómo salir de ese laberinto temporal no será una tarea fácil.

JUGAR EN OTRA ERA O LUGAR

Este escenario está escrito desde la premisa de que comienza en 1998. El motivo principal es que el autor quería que la fiesta de treinta años antes (ya verás más adelante de qué hablamos) transcurriera en los 60, por mero capricho, así que no es algo crítico. Sí es cierto que algunas de la pistas provienen de una conversación en un foro de Internet y un intercambio de mensajes de correo electrónico, pero no habría ningún impedimento para que esa conversación se hubiera dado intercambiando cartas y paquetes postales, quizá a través de una revista de relatos fantásticos o pseudocientíficos, lo que fácilmente nos permitiría colocar la acción en los años 1920/1890, y movernos entre la era clásica y la victoriana. La escena de 300 años antes (sí, también hay una) no necesita cambios.

En cuanto al lugar, como verás, toda la acción transcurre dentro de un mismo edificio (salvo un momentáneo salto a una cabaña en 1698, pero a la que se accede a través de ese mismo edificio), así que llevarte el escenario a otro sitio es una tarea trivial.

JUGAR CON INVESTIGADORES PREGENERADOS O CON INVESTIGADORES PROPIOS

Este escenario es una historia autoconclusiva (empieza y acaba aquí) y muy poco peligrosa para los investigadores, así que no debería haber problema si la quieres utilizar para un grupo habitual. No hay ningún perfil ni habilidad especial que los personajes necesiten para salir adelante.

A UN SEGUNDO DE LA MEDIANOCHE

LLEGADA

Cualquier lugar un poco apartado (por tradición, en Nueva Inglaterra), 12 de marzo de 1998 (jueves).

Los investigadores son compañeros de trabajo que se encuentran de viaje. Se dirigen en coche hacia una reunión que van a tener al día siguiente. Pero se les ha complicado la jornada y se han retrasado, y no van a poder llegar a pasar la noche en su ciudad de destino, como tenían previsto. El hecho de que la empresa pague los gastos les ha animado a estirar un poco el pedido en la comida, y hasta se han hecho unas instantáneas en un *fotomatón*, habiendo guardado una foto cada uno. Son más de las once y media y están buscando un lugar para dormir, descansar y continuar el camino por la mañana.

Los faros del coche, ayudados por una clara luna en tres cuartos, iluminan el suficiente trecho de una carretera demasiado recta y aburrida. Dentro del vehículo, la radio está lo suficientemente alta como para que haga compañía, pero lo suficientemente baja como para que sea imposible entender lo que dicen en la emisora. Finalmente, desde hace unos minutos cae una fina lluvia, y el sonido rítmico de los limpiaparabrisas los acompaña casi en segundo plano. Por fin, una señal en la carretera anuncia un hotel a tres millas.

Cuando llegan, el aparcamiento delante de la entrada está vacío. Acceden con el coche, mientras la gravilla del suelo genera ese sonido tan reconocible. Gracias a la luz de la luna y el perezoso apoyo de un par de farolas de luz raquíta sobre el aparcamiento, pueden ver un edificio de aire victo-

riano de paredes de gruesa piedra y cuatro alturas. Dejan el coche, suben los tres anchos escalones y entran en la recepción. La primera impresión que reciben es la sobredimensionada luminosidad de un fluorescente blanco en el techo, con su correspondiente zumbido eléctrico, que les hace fruncir el ceño e incluso cerrar un poco los ojos para evitar la molestia.

El hotel está algo descuidado, pero el aspecto y la limpieza son aceptables. El mostrador de recepción, en madera oscura, se encuentra a la derecha. Enfrente hay un sofá de cuero en color burdeos, ya desgastado en muchos lugares. De fondo, se oye un pequeño televisor que está sintonizando un documental sobre abejas. Junto al mostrador, al fondo de la sala, hay un atril metálico con varias informaciones sobre el hotel: el menú, los horarios de desayuno, comida y cena, etc., y un puñado de folletos sobre el propio hotel, con una foto del edificio en el frente, uno de los cuales coge distraídamente uno de los investigadores (este papel puede ser importante más adelante). En una esquina, un elaborado reloj de pared se hace notar con su rítmico tic tac. Todo parece bastante avejentado. Tras el atril hay una puerta acristalada doble que, cuando está abierta, da paso al restaurante. La recepción está más iluminada de lo necesario, con luz blanca. No hay nadie atendiendo. Si llaman al timbre que hay sobre el mostrador, al poco tiempo aparece un hombre menudo, con una cabeza demasiado grande para su cuerpo (es el dueño del hotel, el Sr. Aaron Reginald, ver el recuadro en la página 9). Curiosamente, va vestido de gala, con



frac y pajarita negra, (una tirada exitosa de **Des-cubrir** puede hacer notar que se ha teñido el pelo —alguna gota de tinte le cae de la sien— y que tiene manchas de maquillaje en el cuello de la camisa). Si le preguntan por el atuendo responde con evasivas: «Eh, bueno, tengo un compromiso». Si crees que es necesario dar información extra puedes forzar a que un personaje tenga que visitar el aseo de la planta baja. Sobre el lavabo hay un bote de tinte de pelo de color moreno abierto y a medio gastar. También hay algunas manchas del producto y de base de maquillaje sobre la loza.

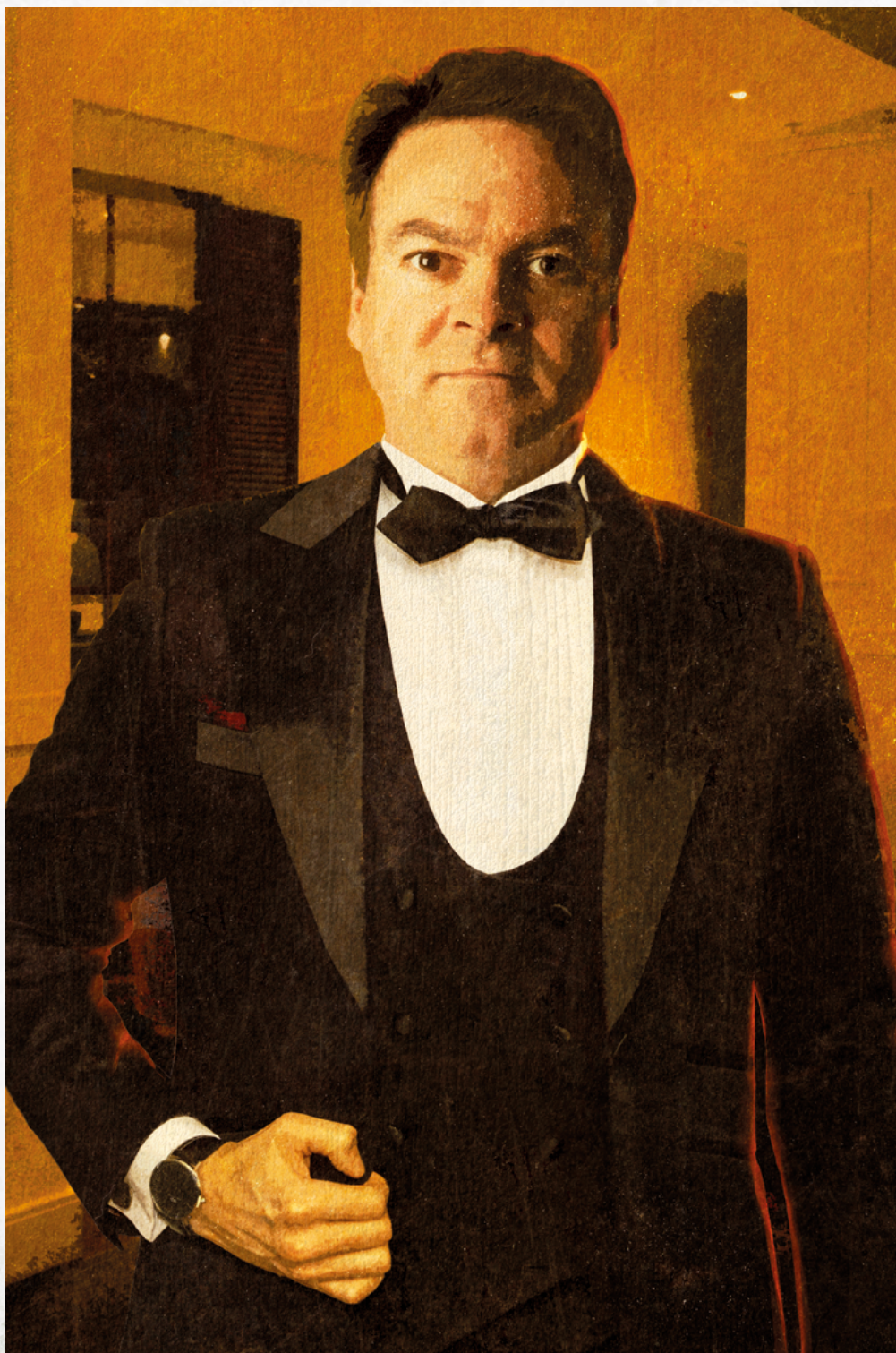
El hombre informa de que «desgraciadamente, todas las habitaciones están ocupadas». Los investigadores pueden ver claramente el casillero de llaves (no hace falta ninguna tirada) y que todas las llaves de las habitaciones están allí. Si los personajes insisten, finalmente el hombre accede a darles habitaciones en el último piso (el tercero), advirtiéndoles de que no están en perfecto estado y que puede que haya alguna molestia o algún elemento que no funcione correctamente. También aclara que el hotel no sirve desayunos. El primer

investigador recibe la habitación 314 (tercer piso), y cada personaje posterior la siguiente en orden decreciente (313, 312...). Durante toda la conversación, el recepcionista se muestra nervioso y mira continuamente su reloj de pulsera (asegúrate de comentarlo, este objeto es importante más adelante). Si los jugadores te lo preguntan, aclara que quedan pocos minutos para la medianoche.

(Nota para el Guardián: Aaron preferiría que no hubiera nadie en el hotel en el momento en que se va a poner en marcha su plan, pero si no puede hacer nada por evitarlo, no es problema suyo, no va a paralizarlo todo porque hayan aparecido uno o dos extraños).

Poco antes de las 00:00 h, la conversación termina y los personajes pueden ir a sus habitaciones. Ah, el ascensor no funciona.

Cuando comienzan a subir por las escaleras, un investigador pisa sin querer a una cría de gato. El animal —un ejemplar atigrado— lo mira con sus enormes ojos azules. Enseguida Aaron toma al animal en su regazo y se aleja, susurrándole: «Tú y yo tenemos cosas que hacer».



AARON REGINALD

Irlandés de pura cepa, llegó a los Estados Unidos hace 35 años (o cinco, si estamos «mirando» desde 1968), con solo un número de teléfono de un tío lejano en su bolsillo, una maleta llena de ropa y la mitad de los ahorros de sus padres, para labrarse una vida en el Nuevo Mundo.

Enseguida conoció a Beatrice Keller, hija de inmigrantes alemanes, con la que comenzó una relación y acabó casándose en 1965. Con el dinero de la familia de ella, en 1966 compraron la vieja mansión Bentworth, a las afueras de la pequeña población de Birchwood, para convertirla en un hotel —el sueño de toda la vida de Beatrice, enamorada de la arquitectura victoriana—.

Unos meses después, el 12 de marzo de 1967, inauguraban el hotel The Judge, haciendo coincidir el evento con el cumpleaños de Beatrice.

Durante el escenario, a partir de ahora y para evitar confusiones, nos referiremos a las dos versiones de Aaron como Aaron98 (el que han conocido los investigadores al entrar, viudo de Beatrice) y Aaron68 (el de hace treinta años, marido de Beatrice).

APAGÓN, ASCENSOR, FIESTA

Al entrar en sus habitaciones todo aparenta normalidad. Son estancias típicas de hotel de bajo presupuesto. Funcionales y discretas. Lo único destacable son los elaborados relojes colocados sobre espejos de cuerpo entero, en los cortos pasillos de entrada. Al fondo hay una cama y una mesa, y, a un lado, el acceso al aseo. Las puertas, ventanas, enchufes y grifos funcionan sin problema.

Ya a punto de meterse en la cama, o quizá mientras están en el cuarto de baño, a las 00:00:00 se va la luz y cada investigador oye claramente el chasquido sordo de los conmutadores saltando (si eres de la generación del autor, a esto lo llamas «fundirse los plomos»). En las estancias no hay suministro eléctrico. Suponemos que la primera reacción de los personajes es salir al pasillo a preguntar si sus

vecinos de habitación tienen electricidad y comprobar si hay luz en otros lugares. De hecho, desde el corredor ven que el luminoso que señala la salida de emergencia está encendido (aunque con cierta intermitencia), pero, aparte de eso, solo hay la luz de la luna que entra por la cristalera del final del pasillo y por las ventanas de sus propias habitaciones. Al final del corredor, donde hace esquina para acceder al ascensor y las escaleras, se percibe una luminosidad amarillenta.

En este momento puedes hacer que los investigadores se junten de nuevo, ya que todos —suponemos— salen al pasillo a comprobar si hay luz.

Según el grupo accede a la parte iluminada del pasillo (ya en 1968, detrás de una puerta de seguridad antincendios) ve a una pareja que está esperando en la puerta del ascensor (que funciona). Parecen vestidos de fiesta... si la fiesta es de temática «años 60». El hombre, no muy alto, rechoncho, con entradas y el pelo largo, y un enorme bigote estilo mexicano, lleva una camisa salmón con chorreras, con varios botones abiertos y las solapas enormes, que hace contraste con un traje azul cielo. Lleva gafas de montura gruesa de pasta y fuma un cigarro puro. La mujer es más alta que él y lleva un vestido celeste de gasa, vaporoso, y el pelo cardado con un moño elaborado. Es rubia platino. También lleva un maquillaje muy evidente. La pareja se extraña por el aspecto de alguno de los investigadores (especialmente si alguno aún lleva ropa «de calle» y no solo el pijama) y le dice: «¿Dónde va vestido así? Aún no es Halloween, amigo...».

Si les preguntan, la pareja responde que está esperando el ascensor para bajar a la fiesta. Hoy es

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Una de las pistas que se utilizan durante el escenario para indicar si una estancia está en 1998 o en 1968 es la iluminación. Todas las luces del presente (1998) son blancas. Todas las luces del pasado (1968) son amarillentas. Usa esta convención pero no se la expliques a los jugadores. Deberían acabar dándose cuenta solos.

el aniversario de la apertura del hotel y el cumpleaños de la dueña. No saben nada sobre el apagón. Si los investigadores les invitan a comprobar sus habitaciones o la parte del pasillo que está en 1998, se disculpan con un «ya vamos tarde» y un «háblenlo con Aaron y que él eche un vistazo».

Si alguien piensa en comprobar el exterior del edificio, mirar por las ventanas permite apreciar una densa niebla a unas decenas de metros del edificio. El aparcamiento está en su sitio y lleno de coches —todos modelos de los 50 y 60—. Como seguro que suponen, su vehículo no está entre ellos.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Esto es un efecto secundario del ritual: hasta que no esté completo, el hotel está suspendido entre dos realidades. Salir del edificio lleva a la niebla. Una vez dentro, no hay forma de orientarse, y tras minutos —u horas— vagando se perciben unas luces en la lejanía... que resultan ser las del mismo hotel.

Al bajar descubren que en el restaurante, tras la recepción (el que ya habían podido avistar anteriormente al hojear el menú sobre el atril), se está celebrando una fiesta. Al parecer la temática es hawaiana. Hay varias palmeras de cartón piedra y la música que se oye es típica de esas islas. Hay aproximadamente un centenar de personas en la sala que, dirían, no se han tomado el tema de la fiesta demasiado en serio. Muchas personas llevan guirnalda de flores al cuello, y un par de hombres llevan *tops* de bikini hechos con medios cocos, pero poco más. La gente disfruta de la fiesta sin preocuparse por la temática. Sobre el estrado, al fondo, una banderola anuncia que se trata de la fiesta de cumpleaños de una tal Beatrice. Sobre ella, hay un reloj redondo y, debajo, una orquesta de cuatro miembros intercala éxitos de la época —baladas *soul*— con música isleña. Los asistentes van bien vestidos en general, y alguna pareja se ha animado a bailar en los pocos metros cuadrados que se han despejado para dedicarlos a pista de baile. El resto de invitados forma grupos de pie

o permanecen sentados a las mesas redondas de manteles rosados, rodeadas por entre seis y ocho sillas cada una. En medio de la sala hay una mesa sobre la que han colocado una tabla de *surf* esculpida en hielo a tamaño natural, rodeada de cuencos con diferentes comidas de los que los invitados se sirven sin demasiado entusiasmo. En un lateral hay una barra con dos camareros sirviendo cócteles. Ah, sí: tirada de **COR 1/1D4**.

Cuando los personajes ya hayan superado la primera sensación de sorpresa, una mujer gruesa se dirige amigablemente hacia ellos. Se trata de Caléndula, una dama jocosa y alegre de edad indeterminada (¿cuarenta?, ¿sesenta bien llevados?), que no duda en presentarse dando su nombre y apellido (Caléndula Springfield) a cualquier persona que no conoce. Tienes algo más de información sobre ella en el recuadro más abajo. Ah, cuando conozcan a Caléndula pide una tirada de **POD** a cada jugador y anota los resultados.

La mujer les pregunta quiénes son, si están allí «de parte del novio o de la novia» mientras ríe sonoramente y, en general, entabla una conversación superficial con ellos. Cuando ya cree saber suficiente, y cuando ha puesto al menos una copa en la mano de cada uno de los personajes, alarga su brazo derecho, también copa en mano, y les presenta a Beatrice, «la chica del momento». Beatrice es la dueña del hotel y esposa de Aaron. Es una mujer discreta que no parece estar disfrutando de ser el

CALÉNDULA SPRINGFIELD

Es una mujer mórbidamente obesa. Lleva un llamativo vestido verde oscuro, cuyo escote deja ver un gran tatuaje junto a la clavícula, y un chal con diseños amarillos y marrones. También lleva el pelo decorado con una guirnalda de flores. Siempre está de buen humor. Aparentemente conoce a todo el mundo en la fiesta, por su nombre y ocupación. A veces hace chistes crueles u obscenos (o ambas cosas) sin preocuparse por cómo serán recibidos. Por lo demás, en sus formas y gestos se ve que es una persona muy bien educada y con dinero. Habla inglés con acento irlandés.





PARADE
CONTESTANT
MIAMI, FLA.
JUNE 27



centro de atención. Es rubia con pelo largo y liso, no especialmente delgada, y lleva un elegante vestido plateado con un frontal de falsa pedrería. Es algo torpe al hablar y cualquiera puede confirmar que ya ha bebido más de lo que necesitaba.

Si los personajes preguntan por Aaron (o por el dueño, si todavía no tienen su nombre), nadie lo ha visto y les sugieren que miren en la recepción.

RECEPCIÓN EN DOS TIEMPOS

La recepción, en la que han estado hace unos minutos, sigue en el mismo lugar, pero es diferente. Para empezar, la luz ahora es amarillenta, los muebles son distintos... esta zona del edificio está ahora en 1968. El mostrador está vacío y no se ve a nadie cerca. La puerta que da acceso a lo que parece una pequeña oficina detrás del mostrador está abierta, y el mobiliario en ella parece más moderno que el de la zona exterior.

Este minúsculo despacho está todavía en 1998. La luz funciona (blanca). Hay un escritorio contra la pared, y sobre él multitud de papeles en desorden. Hay una silla con la tapicería rasgada, que parece hacer más las veces de mesita auxiliar que de asiento, sosteniendo un archivador. Detrás de la mesa, en la pared, hay un plafón de corcho con recortes y fotos. Tirada de COR 1/1D2.

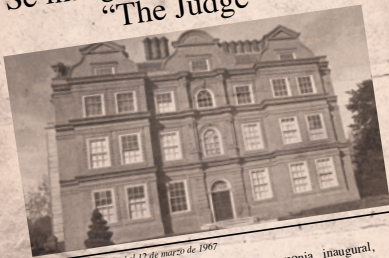
Como primer dato, el papeleo administrativo del hotel confirma que este está abierto y en funcionamiento, aunque en los últimos años tiene poco trasiego de huéspedes.

En el corcho, sujeta con una chincheta, hay una factura de un trabajo de metalurgia por seis ruedas dentadas, cada una el doble de grande que la anterior y la mayor fundida en bronce. Destaca porque el papel parece mucho más reciente que el del resto de notas (el resto son facturas y folletos básicamente) y porque está justo en medio, cubriendo otras notas anteriores.

La tercera pista importante está sobre la mesa. Hay un álbum de recuerdos abierto, dejado allí sin demasiado cuidado por no aplastar ni tirar nada de la mesa. Contiene fotos y recortes de periódicos. De ellos, los que llaman la atención de los personajes son estos:

- ⑨ Un recorte de periódico con la noticia de la fiesta inaugural del hotel (1967, hace justo 31 años «hoy»). Describe brevemente la historia del edificio que fue «comprado por una pareja de foráneos para convertirlo en hotel» (ayuda de juego 1).
- ⑨ Una foto de boda de Beatrice (si ya han pasado por la fiesta la reconocen, si no, simplemente descríbela) y Aaron 68... Beatrice tiene el mismo aspecto que en la fiesta (salvo por el vestido) y el hombre es claramente el dueño que les ha recibido, pero mucho más joven (ayuda de juego 2).

Se inaugura el nuevo hotel "The Judge"



Fotografía: "The Judge" el 12 de marzo de 1967

BIRCHWOOD - En el día de ayer tuvo lugar la fiesta de inauguración del nuevo hotel "The Judge", abierto en el edificio de la antigua mansión Bentworth. La vieja mansión fue comprada por una pareja de foráneos, Aaron y Beatrice Reginald (ella nacida Keller) el año pasado. El joven inmigrante irlandés que ha sabido salir adelante con el apoyo de la comunidad local, y ella, hija de los industriales Keller, cuya fortuna sin duda ha facilitado esta aventura empresarial.

A la ceremonia inaugural, que con gran intención han querido hacer coincidir con el cumpleaños de Beatrice, acudieron gran parte de las celebridades locales y todos hablaron maravillas de las instalaciones. Desde este humilde diario les deseamos la mejor de las suertes en esta nueva etapa y esperamos en esta nueva etapa y esperamos cubrir muchas más noticias importantes para la familia, y para el hotel.

Mortal incendio en "The Judge"



El 12 de marzo de 1968

Es con gran pesar que debemos informar a la comunidad de la tragedia humana que ha ocurrido en el hotel "The Judge". Fue justo cuando estábamos celebrando la inauguración. En estos doce

meses, la familia Reginald y su hotel se habían convertido en elementos clave de nuestra comunidad.

Ha querido el destino, y quizá el descuido de algún invitado (esto lo tendrán que dilucidar la policía y los bomberos), que el edificio ardiera durante la fiesta de primer aniversario de la apertura (y cumpleaños de Beatrice Reginald, duena del hotel junto a su marido). La policía ha confirmado la pérdida de al menos nueve vidas, entre ellas la de la propia Beatrice. Su marido, Aaron, la sobrevive, pero la experiencia le ha provocado una amnesia parcial sobre los eventos de la noche. Quizá sea mejor así.

De entre los otros fallecidos se ha podido identificar a Bernard Caesar, Randall Costa, Xavier Thomas y Charles Grace. Los otros cuatro cuerpos están siendo analizados en el Instituto Médico Forense.

- ⑨ Un recorte de periódico con la noticia del incendio (esta noche de hace 30 años). El edificio quedó en su mayor parte destruido y hubo varios fallecidos, entre ellos la propia Beatrice. Aaron fue encontrado vivo, pero parcialmente amnésico, entre los restos. (**Ayuda de juego 3**)
- ⑨ Además, en el álbum hay varios huecos obvios, como si hubieran quitado papeles y fotos que llevaban ahí tiempo.

A todo esto, puedes añadir una caja de cerillas abierta y un puñado de velas, pero aporta estos datos de manera desganada, como si no fueran claves. Cuando lleguen a la sala de calderas (dentro de un par de epígrafes) ya harán la conexión.

Por último, hay un ratón de ordenador sobre la mesa que no está conectado a nada, y un cable de un cargador de portátil enchufado a la pared. Es decir, en algún momento ha habido un ordenador portátil ahí.

Si vuelven al restaurante e intentan llevar a alguien a la oficina de la recepción para mostrarle lo que está ocurriendo, utiliza el disloque temporal... para cuando vuelven al despacho ya está en los años 60, o simplemente haz que los invitados no les hagan caso y les recomienden hablar con Aaron.

BUSCARA AARON

Si vuelven a preguntar, o si alguien de la fiesta les vuelve a ver, les informan de que acaban de ver pasar a Aaron: «Iba al sótano a por más bebida. Se va por ahí». Los investigadores pueden seguir las indicaciones para dirigirse al sótano. La iluminación por esos pasillos (de tonalidad difícil de definir) es escasa.

Para explicarles su periplo a los jugadores, puedes leer los textos entrecomillados que se muestran a continuación:

«No sabéis si habéis girado dos o tres veces. Es el problema de los hoteles, que todos los pasillos parecen iguales».

En un momento dado, los personajes oyen un maullido y, en la penumbra del fondo del pasillo, creen ver la silueta oscura de un gato doblando una esquina, alejándose de ellos.

«No sabéis si es el juego de las sombras o vuestras mentes nerviosas jugándoos una mala pasada, pero diríais que ese gato era bastante más grande de lo que recordabais».

CÓMO SE MUEVE EL TIEMPO

Como los investigadores averiguarán más adelante, el ritual preparado por Aaron es erróneo. Falta un componente para que funcione correctamente, así que el efecto de cambio de tiempo se está dando de manera parcial y errática en el edificio. Puedes jugar con eso para provocar o evitar movimientos de los investigadores, haciendo que alguna sala esté en una época o en la otra, según te convenga.

También hay que tener en cuenta que el plano del hotel en el 68 no es idéntico al del 98, por lo que mientras los personajes caminen por el edificio deberías colocar pasillos que van a ninguna parte, puertas que cambian de lugar o que llevan a sitios inesperados, etc.

En el pasillo no hay rastro de Aaron. Debido al cambio de plano del hotel entre sus versiones de 1968 y 1998 (ver el recuadro «Cómo se mueve el tiempo») es posible —esto quiere decir que, como Guardián, deberías provocarlo— que tengan que deshacer el camino un par de veces y abrir un par de puertas «a ninguna parte» antes de llegar a la sala de calderas, que es a donde queremos que lleguen...

LA SALA DE CALDERAS

Al final del pasillo, una vieja puerta metálica, que una vez fue roja pero cuya pintura se ha ido desconchando en algunas partes y ha sido devorada por el óxido en otras, destaca en contraste con el gris plomizo de la pared. Está entornada, y los personajes pueden terminar de abrirla tirando hacia sí, con fuerza, pues roza en el suelo a la vez que chirría estridentemente.

Dentro de la estancia tras la puerta hay una enorme caldera más o menos cilíndrica como de tres o cuatro metros de diámetro y casi dos de alto, coronada por un mar de tuberías que escapan hacia los pisos superiores. La estancia está en penumbra y la poca iluminación que hay llega de varias luces más allá del depósito.

Allí la sala se agranda, apareciendo diáfana, y los personajes pueden ver una gran mesa, como

un banco de trabajo de carpintero, con multitud de objetos dispuestos extrañamente sobre ella. En el centro, hay una enorme rueda dentada metálica, casi a modo de rueca. Y al otro lado, en la penumbra, una mujer de pie con un vestido claro. La mujer no reacciona ni responde si se la interpela. De hecho, al acercarse a ella comprueban que no es más que un maniquí con un vestido, que los investigadores ahora reconocen como el que llevaba Beatrice en una de las fotos del álbum del despacho tras la recepción. El maniquí está unido al resto de objetos de la mesa por un hilo de plata.

Mientras los investigadores curiosean, de pronto, se oye un chasquido. La rueda se ha movido un diente. Inmediatamente, oyen un maullido. El pequeño gato con el que se han encontrado en la escalera, a su llegada, está sobre la mesa, con el vientre abierto pero mirándoles, despierto, y con varios cables saliendo de su interior. Tirada de **COR 1/1D4**.

Todos los objetos de la mesa están unidos por un hilo de plata formando una estructura terriblemente intrincada. El caso es que, como hemos dicho anteriormente, Aaron98 ha cometido un error, pues con las prisas y la llegada de los personajes, ha olvidado depositar uno de los objetos necesarios (su propio reloj de pulsera).

En una mesa plegable a un lado está, encendido, el ordenador portátil de Aaron98. Curiosear en él (no tiene contraseña) desvela algo más de cómo ha llevado el hotel hasta aquí...

Hay un navegador de Internet abierto en un foro sobre «magia blanca». Si revisan la participación del usuario «TheJudge» (que es el alias de Aaron en el foro, fácil de confirmar mirando en la esquina superior derecha de la página que muestra el típico «Bienvenido TheJudge»), ven que ha estado contando su vida y sus penas, durante varios años, hablando de cómo querría reunirse con su mujer fallecida y, poco a poco, planteándose —parece que cada vez con más convicción— viajar en el tiempo y encontrarse con ella. En los últimos meses la conversación sobre el viaje en el tiempo queda entre él y una usuaria con el alias «TheWitch1698».

Si acceden a la carpeta de mensajes privados del foro encuentran que el último (marcado como leído y fechado hace ya varias semanas) contiene las instrucciones para provocar un viaje en el tiempo

(**ayuda de juego 4**), acompañado de una lista de objetos y un diagrama (que tarda varios segundos en cargarse completamente en pantalla) que indica cómo disponerlos para viajar atrás en el calendario. En cuanto consultan la lista y el diagrama, los investigadores se dan cuenta (como imaginamos que sospechaban) de que eso es exactamente lo que ha replicado Aaron en la mesa.

Para jugar esta escena cuentas con dos ayudas de juego. En una tienes el diagrama de cómo está dispuesta la mesa (**ayuda de juego 5**). La otra es el diagrama original facilitado por TheWitch1698 (**ayuda de juego 6**). Presenta ambos a los jugadores y que encuentren la diferencia.

Lista completa de objetos:

- ⑨ Tres representaciones (dibujos o fotografías) de la época a la que se quiere ir.
- ⑨ Una representación (dibujo o fotografía) del lugar por el que se quiere «salir» (debe estar a menos de un día de camino a pie).
- ⑨ Un ser vivo que done su esencia para poner en marcha el artefacto.
- ⑨ Seis ruedas dentadas cada una el doble de grande que la anterior. La mayor de bronce.
- ⑨ Un cordel rojo de seis pulgadas que haya pasado dos noches expuesto a la luna llena.
- ⑨ Un cuenco de leche sin cocer.
- ⑨ Un cuenco de alcohol.
- ⑨ Un cuenco de agua de río llenado un día sin sol.
- ⑨ Doce cerillas de madera dispuestas en círculo, como los números de un reloj.
- ⑨ Seis trozos de madera que no haya cortado una persona.
- ⑨ Seis objetos personales de la primera persona que vaya a viajar.
- ⑨ Un reloj de manecillas con la esfera blanca.
- ⑨ El propio reloj de la primera persona que vaya a viajar.
- ⑨ Una esfera maciza de estaño y zinc de dos pulgadas de diámetro.
- ⑨ Seis velas encendidas con una astilla de haya.
- ⑨ Un pañuelo de lino.
- ⑨ Un triángulo isósceles de cristal de menos de una pulgada de grosor y en el que ningún lado tenga más de tres pulgadas.
- ⑨ Una prenda de la época a la que se quiere viajar.

SALIDA POR OTRO TIEMPO

Sea como sea, cuando salen de la sala de calderas el pasillo es ligeramente diferente. El color de las paredes es algo más oscuro y la iluminación es más amarillenta que antes. Nada más poner un pie en el corredor oyen de nuevo un maullido. Pero no proviene del cachorro de la máquina detrás de ellos. El sonido lo ha generado un habitante de las lindes (consulta la información sobre él al final de la aventura). La criatura les encara (y los ataca) cuando ya están algo alejados de la puerta (básicamente, para evitar que se encierren en la sala y se hagan fuertes ahí). El habitante de las lindes debería ser un enemigo de la suficiente entidad como para que los personajes decidan huir antes que enfrentarse a él. Pueden combatir con lo que tengan a mano unos turnos, pero enseguida debería ser obvio que no van a poder doblegarlo. En cuanto a la manera de huir, deben seguir sus instintos. Recuerda que hay dos planos de hotel, de tiempos distintos, solapados, así que intentar volver a la sala de calderas para protegerse dentro no va a funcionar.

Su huida les debe llevar hasta una puerta muy concreta del hotel. Durante su carrera atraviesan

QUÉ PASA SI SE "PARA LA MÁQUINA"

El montaje de los objetos solamente es necesario para poner en marcha el proceso de viaje en el tiempo y para indicar el momento y el lugar de destino (con las imágenes o fotografías). Destruir el «artefacto» (volcar la mesa, retirar el gato, revolver los objetos...) solo serviría para dejar a los personajes atrapados en esa situación entre tiempos.

Afortunadamente, tienen los diagramas y podrían volver a preparar la composición. Si la cosa es más grave (por ejemplo, se incendia todo y no llegan a tiempo), puede que el Guardián quiera considerar que Caléndula está dispuesta a ayudarles (o a ofrecer llevarlos con ella a 1998... o a 1968... o a...), puede ser una nueva partida interesante.

pasillos y tramos de escaleras tantas veces que no pueden saber a qué altura con respecto a la calle están, si siguen en un sótano o si puede que encuentren una ventana al exterior. Además de la



tensión y complicaciones propias de la persecución (durante la escena pide dos tiradas de **DES** a cada jugador, cada fallo supone una caída —probablemente por las escaleras— y una pérdida de 1D4 Puntos de Vida), cada investigador debe realizar una tirada de **INT**. Quien lo supere se fija en que los pasillos ya ni siquiera parecen de cemento, sino que están corriendo por pasadizos de piedra y tierra. Hasta que por fin pueden dar esquinazo a la bestia entrando en una sala y cerrando la puerta a sus espaldas. En un primer momento pueden escuchar los arañazos del habitante al otro lado de la puerta. Pero sin duda lo que hay dentro les llama más aún la atención. Pero antes de describirlo: tirada de **COR** 1/1D3.

Están en el interior de una cabaña de madera, preparada a modo de sala de reuniones, con una mesa presidiendo en un extremo y varios bancos dispuestos como para una audiencia. Es de noche y la sala está iluminada por varios candelabros y cirios. Por las ventanas, la luna llena permite ver un bosque. (Si a alguien se le ocurre preguntar, una tirada de **INT** confirma que cuando los personajes entraron en el hotel, en teoría hace unas

horas, no había luna llena). En el exterior hay también varias antorchas encendidas. Ahora mismo no hay nadie más en la sala. Ven un libro y un documento sobre la mesa, ambos aparentemente muy antiguos (que no viejos, pues son «contemporáneos» en ese momento). El libro es una biblia impresa en 1679. El documento reza lo siguiente (**ayuda de juego** 7):

En el año de Nuestro Señor de 1698, su excelencia Lord Merry Wildeweather, en representación del gobierno de Su Graciosa Majestad Guillermo III, ha de celebrar juicio a las siguientes personas:
Ellsebeth O'Bannon, 23 años, hija de Edward y Mallye, acusada de brujería.

Barbary Kavanagh, 19 años, hija de Isaac y Helene, acusada de brujería.

Myrrell Springfield, 13 años, hija de Caléndula y de padre desconocido, acusada de brujería.

Que Dios le guíe.

*Fdo. Lord Califax Henceworth,
Gobernador de Su Majestad*

Si los investigadores hacen la conexión al ver la tercera acusada (y deberían), quien hubiera pasado



VALE, TE DEBEMOS UNA EXPLICACIÓN

¿Te acuerdas de Caléndula, la mujer oronda que se presenta a los personajes en la fiesta? Bueno, pues además de hortera y habladora, es una bruja del siglo xvii.

Caléndula nació en el s.xvii y vivía más o menos feliz, dadas las circunstancias, en el Nuevo Mundo. Utilizaba hierbas para sanar a sus semejantes y para realizar rituales de magia blanca. Poco a poco fue adentrándose más en el mundo de la brujería (en el buen sentido) y acumulando conocimiento (y poder). Pero siempre procuraba no hacer daño a nadie ni utilizar sus capacidades para el mal. Y entonces llegaron las cazas de brujas. Ella, por su influencia y su buen hacer se salvó, pero no fue capaz de librar de las acusaciones a su hija. La joven Myrrell, con tan solo trece años, fue juzgada por brujería y ajusticiada. Al igual que Aaron, Caléndula no pudo quedar en paz tras esa pérdida. Así que desde ese momento el objetivo de su vida pasó a ser recuperar a Myrrell. Y trescientos años después está a punto de lograrlo. Sus viajes oníricos más allá de los planos y de nuestra realidad la pusieron en contacto con criaturas de otros mundos, las cuales la guiaron hasta un avatar de Yog-Sothoth, y este, a

cambio de un pago inenarrable, puso a su disposición sus métodos. Pero la tecnología humana no era capaz de replicar los complejos procedimientos requeridos para generar el cambio de época. Hasta mediados del siglo xx, cuando los avances científicos pusieron por fin al alcance de las puntas de los dedos de Caléndula su objetivo. Pero ella era anciana y aunque podía cambiar su apariencia externa —y había hecho un buen trabajo pasando desapercibida en la sociedad del s.xviii, luego del xix y ahora del xx—, ya no tenía fuerza ni comprensión suficientes, así que tuvo que reclutar a alguien. Alguien que tuviera un problema muy similar al suyo. Pasó años contactando con otras personas a través de clubes de intercambio postal auspiciados por revistas fantásticas, y luego, a través de los foros de la incipiente Internet, intentando encontrar a quien estuviera dispuesto a ir un paso más allá, a quien se estuviera tomando todo aquello en serio... y en 1996 apareció Aaron. Tenía la capacidad y la motivación. Si le convencía de que podía crear el ritual para trasladarse treinta años al pasado, solo haría falta un pequeño esfuerzo adicional para convertir esos 30 años en 300. Y en medio de todo esto están nuestros personajes...

la tirada de **POD** en su momento, en la fiesta, recuerda que Caléndula llevaba un reloj de pulsera demasiado moderno para 1968 (llevaba un reloj electrónico digital, aunque en su momento no les llamó la atención porque todavía no tenían claro lo que estaba pasando).

Enseguida comienzan a oírse voces de personas que empiezan a entrar en la sala y, si miran, ven que todos visten al estilo de los colonos puritanos. Los investigadores tienen la posibilidad de quedarse escondidos y observar. Si así lo hacen, el juicio se desarrolla con normalidad y las tres acusadas son declaradas culpables y condenadas a la hoguera. Caléndula no está presente.

Si prefieren evitar a estas personas o simplemente quieren huir del siglo xvii, tranquilízales diciendo que ya no se oye al habitante de las lindes

al otro lado de la puerta, y si abren y miran, el camino está despejado.

ENCONTRAR A AARON68

Cuanto ya esté todo más o menos claro (en el sentido de que los investigadores sepan qué está pasando), y vuelvan a algún lugar que quieran visitar de nuevo, ya sea sus habitaciones, la recepción o el almacén del sótano (donde se supone que había ido Aaron a por bebida hace ya un rato), en alguna de estas estancias encuentran a Aaron68 inconsciente, con un fuerte golpe en la frente, atado y amordazado en una esquina. Al mirarle creen reconocer a Aaron, pero al acercarse y fijarse un poco más se dan cuenta de que es una persona mucho más joven, aunque se parece muchísimo. No debería costarles mucho concluir que dos y dos son vein-

tidós, y que este es el Aaron del año 68 (además, probablemente ya le han visto en una foto, en el despacho tras la recepción).

Si lo despiertan, solo recuerda que alguien lo atacó. Alguien vestido como él y... «como disfrazado» de él. Evidentemente, no sabe nada de lo que está pasando, más allá de que han organizado la fiesta de aniversario del hotel.

ENCONTRAR A AARON98

Si vuelven a la fiesta y preguntan, o si alguien se cruza con ellos y como Guardián quieres darles la información a tus jugadores, algún invitado les comenta que acaba de ver a Aaron yendo al primer piso con una tarta, a «celebrarlo» con su esposa: «Creo que su habitación es la 101». Si se dirigen hacia allí, lo encuentran todavía en el pasillo del primer piso. El hombre, azorado, se para y les habla: «Ustedes no deberían estar aquí, pero tienen derecho a una explicación. Ahora debo hacer algo y enseguida responderé a todas sus preguntas. Pueden venir conmigo si quieren». Aaron98 se recompone, alza la cabeza y camina hacia la puerta 101. La abre con su llave maestra y entra. Los investigadores ven lo que ocurre desde donde estén, bien porque entran con él, bien a través del hueco de la puerta. Beatrice está en la cama con otro hombre. Aaron deja caer la tarta. Y las velas encendidas prenden la moqueta, que prende las cortinas...

ADELANTAR ACONTECIMIENTOS

Si quieres dar un avance de lo que va a acabar ocurriendo, puedes describir la escena a continuación en un momento anterior de la partida.

En algún momento los investigadores se cruzan en un pasillo con Beatrice (la han visto anteriormente en la fiesta o la reconocen de las fotos, lo que corresponda) acompañada de un hombre que lleva de la mano, cariñosamente. Incluso pueden oír cómo la mujer le susurra a su acompañante algo así como «vamos a hacerlo, es mi cumpleaños, quiero mi regalo...», a lo que él responde con un rotundo: «Beatrice, querida, estás borracha».

Obviamente el incendio es imparable. Aquí comienza una cuenta atrás mortal para poder hacerse con el reloj de Aaron y volver a la sala del ritual, corregir y completar el diagrama, y accionar la máquina para poder volver a 1998.

DESHACER TODO LO HECHO

Lo que queda a partir de ahora es ir reaccionando a los planes de los jugadores. En este punto tenemos un incendio, un edificio que existe en dos tiempos a la vez (recuerda el asunto de los dos planos que se solapan, lo que hace que recorrer los pasillos sea complicado), un habitante de las lindes tan curioso como hambriento, un ritual de viajes en el tiempo y, además (esto todavía no lo habíamos dicho), Caléndula dirigiéndose a la sala del juicio por brujería con una pistola para liberar a su hija (probablemente, lo que menos les importa a los personajes ahora mismo).

Si vuelven a la sala de calderas, ven que el diagrama está ligeramente alterado con respecto a lo que vieron la última vez que estuvieron allí. Mientras ellos andaban huyendo del habitante de las lindes, Caléndula cambió los componentes necesarios para trasladar el hotel hasta la cabaña del juicio de su hija, en 1698. Así que en vez de las fotos y recortes de periódico de Aaron, hay dibujos y grabados de la era colonial. Son los que los investigadores tienen que, a su vez, intercambiar por fotos actuales (léase 1998) para volver a su era. Recuerda que tienen fotos actuales de sí mismos, las del *fotomatón*... (tirada de INT para ayudarles si no se acuerdan), y una foto de «por dónde salir», el folleto del propio hotel. Por otro lado, si el despacho tras la recepción continúa en 1998, allí hay fotos más o menos recientes en el álbum, así que podrían plantearse una excursión hasta allí. Si así lo deciden, seguro que puedes hacer buen uso del habitante de las lindes que sigue vagabundeando, hambriento, por el lugar.

Llegados a este punto hay suficientes elementos para jugar una escena final al menos moderadamente intensa. Si los personajes llegan a la sala de calderas, corrigen y completan el diagrama y accionan el mecanismo para volver a 1998, de repente la realidad se vuelve nebulosa. El tiempo comienza a transcurrir a una velocidad diferente.



SI TE GUSTA COMPLICAR LAS COSAS...

Hay dos ideas que se quedaron en el tintero a la hora de escribir este escenario. El autor las dejó fuera porque pensaba que podían complicar demasiado la trama, pero a ti y a tu grupo puede que os cuadren, así que aquí van.

El amante de Beatrice es uno de los investigadores. Beatrice no está contenta en su matrimonio con Aaron (eso ya lo sabemos) y desde el momento en que le presentan al grupo comienza a intentar acercarse a uno de los personajes. Ten en cuenta que el primer contacto se da en la fiesta, cuando Caléndula los presenta, sin Aaron delante. Va a hacer falta algo de malabarismos para cuadrar los tiempos y que Beatrice acabe en la cama con el personaje a la vez que Aaron llega con la tarta, pero esto te da dos opciones interesantes: no necesitas que el resto del grupo esté en la sala cuando comienza el incendio (el investigador elegido puede pasar la información al resto), y el investigador elegido puede desarrollar un, comprensible, complejo de culpa por haber sido en parte responsable del incendio, que siempre da para mucho si el jugador es de los que gusta de interpretar.

La segunda idea es más enrevesada. Digamos que uno de los investigadores fue abandonado

por su padre hace treinta años. Su padre era viajante de comercio y un día ya no volvió a casa. Deberías añadir esto al historial de uno de los personajes. Durante el escenario, en la fiesta, algún *personaje no jugador* le dice al investigador en cuestión que «oh, qué rápido se ha cambiado de ropa, le acabo de ver ahí atrás... o era usted o era su hermano gemelo». Resulta que su padre está en la fiesta, porque estuvo en ella en 1968. Además, su padre es el que acabó liado con Beatrice.

Esta opción añade una capa de motivación personal al escenario, ya que entendemos que el personaje querrá «conocer» a su padre y saber qué está pasando y, quizá, incluso salvarlo del incendio al final. Sin embargo, también conlleva el riesgo de que los investigadores se enfoquen demasiado en este asunto; además, tiene un punto de «casualidad cósmica» que algunos grupos pueden tener dificultad en «comprar». Si utilizas esto y los personajes logran salvar al padre del incendio de 1968, al día siguiente, cuando se despiertan en 1998, el investigador recibe una llamada en el móvil: es su padre, que le dice que le esperan dentro de dos días para celebrar juntos su cumpleaños. Que vean que sus esfuerzos tienen recompensa.

La sala entera cambia, ven ratas aquí y allí entrando y saliendo a una enorme velocidad, operarios que entran a arreglar la instalación de calefacción o a repintar las paredes... todo pasa a una velocidad inaprensible, hasta el punto de que los personajes se marean y acaban desmayándose.

EPÍLOGO

Primer plano de la rueda dentada sobre la mesa del ritual. Se mueve un diente. Los investigadores despiertan poco a poco. Es de día y la luz entra por

claraboyas estrechas en lo alto de las paredes, en la sala de calderas. Están en 1998. Pueden recoger sus cosas de las habitaciones. En el exterior todo es normal, y en el aparcamiento hay un solo coche, el suyo. Al dirigirse a la salida del edificio encuentran a Aaron. Les mira y dice: «Supongo que no se debe jugar con el paso del tiempo, los efectos son imprevisibles». Los personajes salen. Aaron les acompaña hasta los escalones para ver cómo se meten en el coche. Ya solo, se retira el pelo de la frente y este gesto descubre la marca del golpe en ella.

PERSONAJES NO JUGADORES

EL HABITANTE DE LAS LINDES

Los habitantes de las lindes son criaturas que se mueven entre tiempos. Generalmente viven en una realidad, pero cuando aparece una nueva que se solapa sobre esta, se sienten atraídos hacia la otra y, a veces, saltan.

Físicamente podría decirse que se parecen a monstruosos gatos monteses sin pelo. En estado de reposo parecen tener un cuello muy musculoso y una mata de pelo que se extiende desde su cuello hasta la mitad del lomo. En realidad, este «pelo» es una melena de tentáculos que queda hirsuta cuando la criatura se excita o caza. Aunque se les puede ver con normalidad, en realidad existen entre planos, así que lo que realmente ve una persona es más su silueta recortada contra los objetos y el fondo que su cuerpo propiamente dicho.

Se alimentan de la fuerza vital (POD) de las criaturas perdidas entre tiempos, pero solo pueden absorberla de víctimas recién muertas, así que primero atacan con sus garras, dientes y tentáculos.

Es importante que tus jugadores entiendan enseguida que enfrentarse con el habitante de las lindes es una mala idea. Sobre todo en su primer encuentro, la idea es que huyan (para acabar llegando a un lugar muy concreto, donde van a poder completar el puzle de lo que está ocurriendo), y a partir de ahí, que como Guardián puedas usar la amenaza de la criatura para azuzar a los personajes y que no se relajen demasiado.

Algunas formas de avanzar la letalidad del ser podrían ser (de menos a más macabras): marcas en paredes o puertas como de potentes latigazos a la altura de los tentáculos del habitante; tuberías metálicas arrancadas con alguna marca de sangre, pudiéndose apreciar luego heridas en el cuerpo del habitante que concuerdan en altura; grandes

y profundas abolladuras en puertas metálicas, que representen el perfil, o parte de él, del habitante; o, en el caso más extremo, una víctima desmembrada y con el torso abierto y la cabeza horadada, asesinada por el habitante, lo que se sabe por las pisadas ensangrentadas que se alejan (COR 1/1D4 por tal escena). Si ya lo tienen delante, puedes dejarles ver cómo la criatura aparta o aplasta algún objeto pesado con sus tentáculos (un mueble, un contenedor...).

FUE 140 **CON** 140 **TAM** 5 **DES** 160
INT 40 **POD** 40 **PV** 19

Bonificación al daño: +1D6

Corpulencia: +2

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 8

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Puede lanzar sus tentáculos contra un objetivo y/o atacar con sus garras. Ambos ataques se dirigen al mismo objetivo.

Combatir (tentáculos) 70% (35/14), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Combatir (garras) 60% (30/12), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Armadura: En cuerpo a cuerpo las armas físicas le hacen la mitad de daño. Las armas de fuego le hacen el daño mínimo.

Pérdida de Cordura: Ver a un habitante de las lindes produce una pérdida de 1D2/1D8 Puntos de Cordura.



AYUDAS DE JUEGO

AYUDA I - UN RECORTE DE PERIÓDICO CON LA NOTICIA DE LA FIESTA INAUGURAL DEL HOTEL

Se inaugura el nuevo hotel “The Judge”



Fotografía: 'The Judge' el 12 de marzo de 1967

BIRCHWOOD -- En el día de ayer tuvo lugar la fiesta de inauguración del nuevo hotel “The Judge”, abierto en el edificio de la antigua mansión Bentworth. La vieja mansión fue comprada por una pareja de foráneos, Aaron y Beatrice Reginald (ella nacida Keller) el año pasado. Él, joven inmigrante irlandés que ha sabido salir adelante con el apoyo de la comunidad local, y ella, hija de los industriales Keller, cuya fortuna sin duda ha facilitado esta aventura empresarial.

A la ceremonia inaugural, que con gran intención han querido hacer coincidir con el cumpleaños de Beatrice, acudieron gran parte de las celebridades locales y todos hablaron maravillas de las instalaciones.

Desde este humilde diario les deseamos la mejor de las suertes en esta nueva etapa y esperamos cubrir muchas más noticias importantes, para la familia, y para el hotel.

AYUDA 2 - UNA FOTO DE BODA DE BEATRICE



AYUDA 3 - UN RECORTE DE PERIÓDICO CON LA NOTICIA DEL INCENDIO

Mortal incendio en “The Judge”



Fotografía: 'The Judge' el 12 de marzo de 1968

BIRCHWOOD -- Es con gran pesar que debemos informar del incendio y tragedia humana sucedidos ayer en el hotel *The Judge*. Fue justo hace un año

cuando tuvimos la oportunidad de cubrir la fiesta de inauguración. En estos doce meses, la familia Reginald y su hotel se habían convertido en elementos clave de nuestra comunidad.

Ha querido el destino, y quizá el descuido de algún invitado (esto lo tendrán que dilucidar la policía y los bomberos), que el edificio ardiera durante la fiesta de primer aniversario de la apertura (y cumpleaños de Beatrice Reginald, dueña del hotel junto a su marido). La policía ha confirmado la pérdida de al menos nueve vidas, entre ellas la de la propia Beatrice. Su marido, Aaron, la sobrevive, pero la experiencia le ha provocado una amnesia parcial sobre los eventos de la noche. Quizá sea mejor así. De entre los otros fallecidos se ha podido identificar a Bernard Caesar, Randall Costa, Xavier Thomas y Charles Grace. Los otros cuatro cuerpos están siendo analizados en el Instituto Médico Forense.

AYUDA 4 - EL ÚLTIMO MENSAJE PRIVADO DEL FORO

 Nuevo mensaje   

Para

Asunto

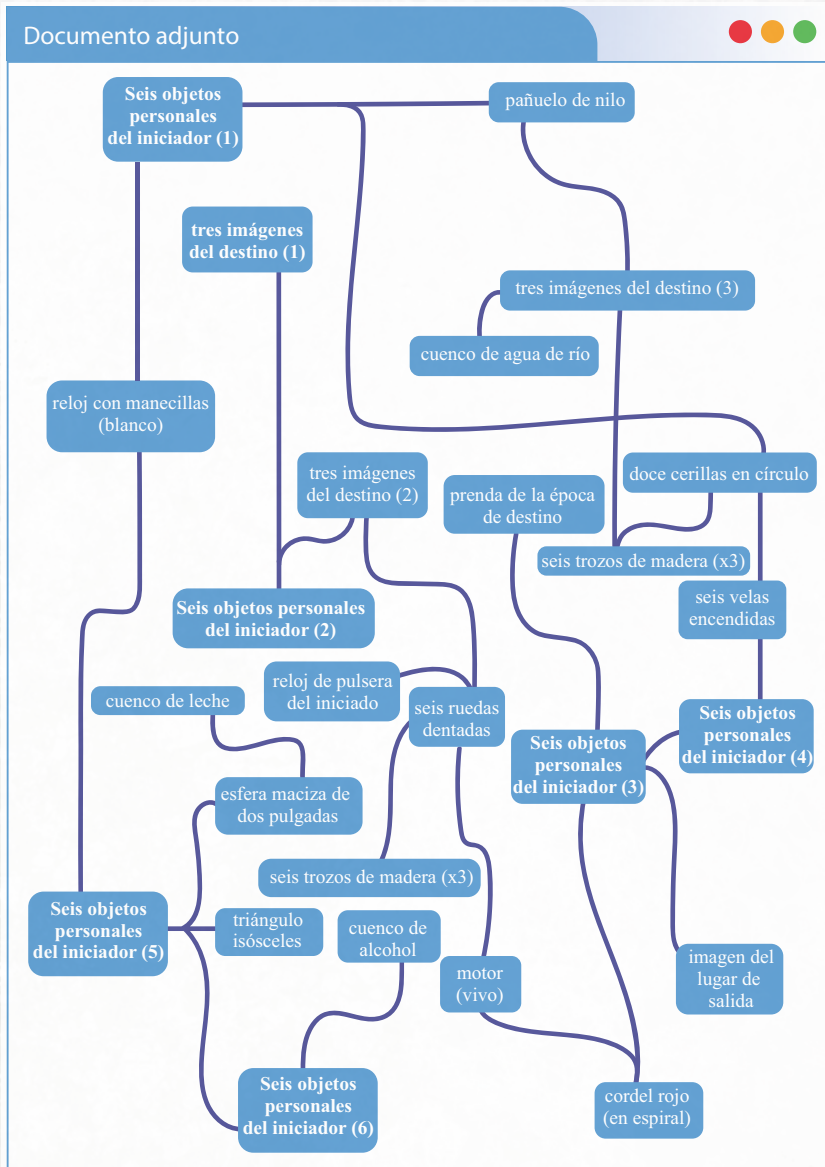
Tres representaciones (dibujos o fotografías) de la época a la que se quiere ir.
Una representación (dibujo o fotografía) del lugar por el que se quiere "salir" (debe estar a menos de un día de camino a pie).
Un ser vivo que done su esencia para poner en marcha el artefacto.
Seis ruedas dentadas cada una el doble de grande que la anterior. La mayor de bronce.
Un cordel rojo de seis pulgadas que haya pasado dos noches expuesto a la luna llena.
Un cuenco de leche sin cocer.
Un cuenco de alcohol.
Un cuenco de agua de río llenado un día sin sol.
Doce cejillas de madera dispuestas en círculo, como los números de un reloj.
Seis trozos de madera que no haya cortado una persona.
Seis objetos personales de la primera persona que vaya a viajar.
Un reloj de manecillas con la esfera blanca.
El propio reloj de la primera persona que vaya a viajar.
Una esfera maciza de estaño y zinc de dos pulgadas de diámetro.
Seis velas encendidas con una astilla de haya.
Un pañuelo de lino.
Un triángulo isósceles de cristal de menos de una pulgada de grosor y en el que ningún lado tenga más de tres pulgadas.
Una prenda de la época a la que se quiere viajar.

Responder 

AYUDA 5 - DIAGRAMA DE CÓMO ESTÁ DISPUESTA LA MESA



AYUDA 6 - DIAGRAMA ORIGINAL FACILITADO POR THEWITCH1698



AYUDA 7 - DOCUMENTO HALLADO EN UN LIBRO

En el año de Nuestro Señor de 1698, su excelencia Lord Merry
Wildeweather, en representación del Gobierno de su Graciosa Ma-
jestad Guillermo III, ha de celebrar juicio a las siguientes personas.

Elizabeth O Barron, 23 años,
hija de Edward y Mallye, acusada de brujería.

Barbary Kavanagh, 19 años,
hija de Isaac y Helene, acusada de brujería.

Myrrell Springfield, 13 años,
hija de Caléndula y de padre desconocido, acusada de brujería.

Que Dios le guíe.

Fda
Lord Calidax Hencenworth
Gobernador de Su Majestad

INVESTIGADORES

A continuación tienes tres fichas de investigadores pregeneradas. Para estos personajes damos las características y habilidades, el equipo, la edad y la profesión. El nombre, sexo y aspecto físico quedan a discreción de tus jugadores.

CONTABLE

42 años

Eres una contable de cuarenta años a la que por fin parece que las cosas le empiezan a ir bien. Te han seleccionado en la empresa para ir a una reunión regional de planificación (por primera vez en tus más de diez años aquí), así que estás decidida a aprovechar la oportunidad, dejarte ver, y que se quede con tu nombre la mayor cantidad posible de personas.

Tus aficiones son la historia y la literatura clásica. Eres una mujer reflexiva y solitaria, aunque sabes que para medrar tanto laboral como socialmente deberías abrirte un poco más a otra gente.

Te desagrada la impuntualidad y te dan asco las arañas.

FUE 35 **CON** 55 **TAM** 45 **DES** 45 **INT** 80
APA 35 **POD** 70 **EDU** 85 **COR** 70 **PV** 10

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 14

Suerte: 45

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3-1 (BD)

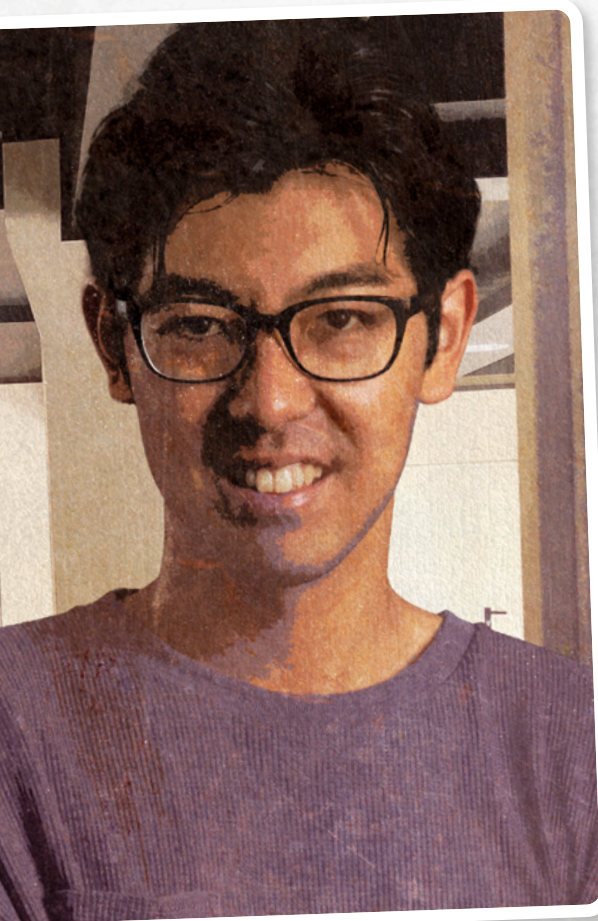
Habilidades: Buscar libros 50%, Charlatanería 15%, Contabilidad 65%, Crédito 30%, Derecho 45%, Descubrir 50%, Electricidad 21%, Electrónica 1%, Encanto 25%, Escuchar 25%, Esquivar 22%, Historia 50%, Informática 25%, Lengua propia (Inglés) 75%, Otras lenguas (Español) 60%, Mecánica 35%, Orientarse 40%, Persuasión 40%, Psicología 20%, Tasación 30%



TÉCNICO INFORMÁTICO

35 años

Tu trabajo solo podría ser más aburrido si la jornada laboral fuera más larga. Trabajas como técnico de mantenimiento informático en una gran empresa. No es lo que te esperabas cuando terminaste tus estudios de informática. Al menos la paga es buena y esperas poder ahorrar lo suficiente para matricularte en algún curso superior, mejorar tu currículum y largarte de aquí.



Te han invitado a la reunión regional de planificación... no porque quieran contar con tus ideas, sino porque alguien tiene que asegurarse de que los ordenadores y las impresoras funcionen. Al menos te pagan las comidas. Y los tragos.

Te desagrada la gente que se resiste a utilizar la tecnología. Te dan asco los animales sin pelo, como algunas crías o como esos gatos egipcios que «inventaron» en los sesenta...

FUE 45 CON 45 TAM 50 DES 45 INT 70
APA 50 POD 80 EDU 75 COR 80 PV 9

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 16

Suerte: 80

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 32% (16/6), daño 1D3

Habilidades: Buscar libros 70%, Charlatanería 60%, Conducir automóvil 55%, Crédito 50%, Descubrir 60%, Electrónica 31%, Encanto 45%, Escuchar 40%, Esquivar 50%, Informática 67%, Juego de manos 45%, Lengua propia (Inglés) 75%, Mecánica 35%, Orientarse 45%, Persuasión 15%, Sigilo 40%, Tasación 10%, Tregar 40%

BEARIO

23 años

Eres un hombre de empresa, y estás seguro de que pronto tus méritos se reconocerán. Todavía no eres más que un becario, tienes veintitrés años, pero das por hecho que tu compromiso y tu capacidad para aprender rápido te van a reservar un buen puesto en el futuro cercano. Por ahora, ya estás invitado a la reunión regional de planificación, aunque solo como asistente de tu jefe. Llevarás café y harás fotocopias. Pero serán fotocopias importantes para gente que puede influir en tu futuro, así que harás un trabajo excelente. Como siempre.

Te desagradan las aglomeraciones de personas. Te da asco el pescado.

FUE 45 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 45 **INT** 50
APA 50 **POD** 90 **EDU** 90 **COR** 90 **PV** 9

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

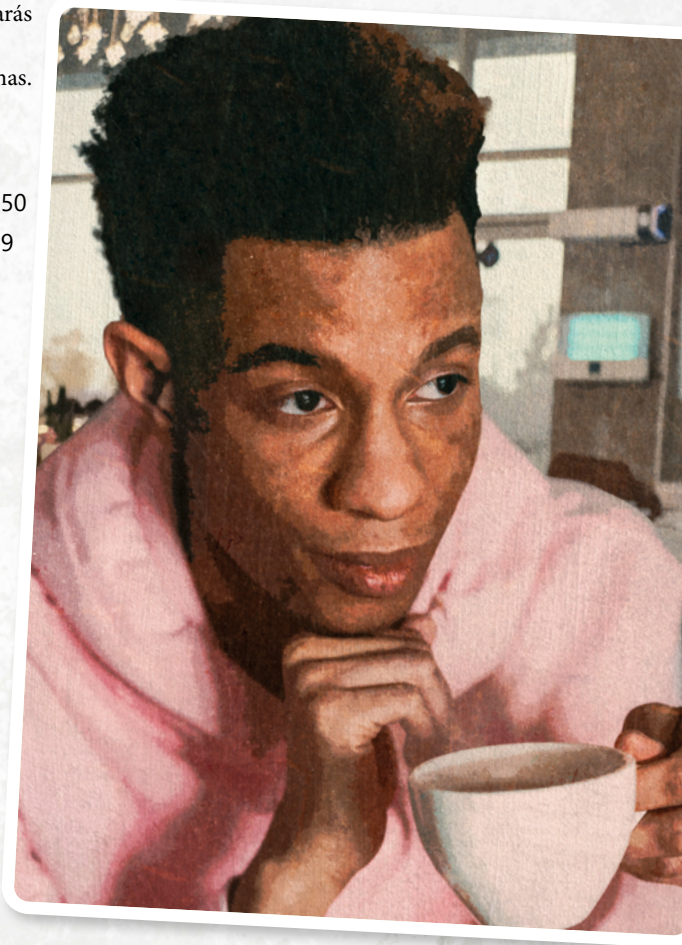
Puntos de Magia: 18

Suerte: 80

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Contabilidad 15%, Crédito 20%, Derecho 47%, Descubrir 75%, Electricidad 25%, Electrónica 1%, Esquivar 50%, Informática 25%, Lengua propia (Inglés) 90%, Orientarse 20%, Persuasión 75%, Psicología 75%, Sigilo 75%



ملفوظات صالحه



INTRODUCCIÓN PARA EL GUARDIÁN

RESUMEN DE LA AVENTURA

«La segunda ánfora» es un escenario contemporáneo en el que el mito histórico del diablo del desierto (el *djinn* árabe) se entrelaza con la presencia de los lloigor de los Mitos.

En el pasado alguien derrotó a un *djinn*, sellando su corazón en un ánfora y su cuerpo en otra, para evitar que reviviera. Por avatares del destino, los investigadores encuentran la primera vasija con el corazón... rota, y reciben la misión de proteger la segunda. Esta se encuentra en una casa remota en el bosque, donde el grupo encontrará pistas y referencias a los rituales realizados en torno al artefacto. Además, desde su encuentro con la primera vasija, uno de los investigadores habrá quedado marcado, lo que le provocará visiones del demonio. En el transcurso de la aventura todos los investigadores tendrán unos sueños, cuyo significado se desvelará a medida que vayan desgranando las pistas. Finalmente, un «especialista» hace su aparición en la casa. Especialista que extrañamente todos reconocen de sus visiones. Lo personajes deben descubrir cuál es el objetivo de los rituales que tuvieron lugar en la casa, cuáles son las intenciones del supuesto especialista y quién es el verdadero enemigo. ¿Está el *djinn* realmente atrapado? ¿En quién pueden confiar?

JUGAR EN OTRA ERA O LUGAR

Esta historia está planteada para jugarse en la era actual. Si bien no hay nada necesariamente contemporáneo en el desarrollo o la idiosincrasia del escenario, varias de las pistas principales se dan a través de grabaciones de vídeo y archivos informáticos. Si te interesa llevar la aventura a la era clásica de los Mitos (años 20 o 30 del siglo xx), la era victoriana, o incluso más allá, será necesario algo

de trabajo de adaptación. Las grabaciones en vídeo pueden convertirse en transcripciones de las sesiones, y los archivos informáticos pueden aparecer como planos y listas en papel. No debería perderse ninguna información por hacer esto.

En cuanto a la localización, la mayor parte de la acción transcurre en una casa aislada, así que no debería haber mayor problema para situar la historia en la zona geográfica que prefieras, aunque las ánforas, las leyendas y las visiones apuntan a Oriente Medio como origen de la entidad. Si también quieres alterar eso necesitarás bastante trabajo para adaptar el escenario. La leyenda del *djinn* se solapa casi a la perfección con lo que sabemos de los lloigor. Puede que no sea tan sencillo encontrar otro mito histórico con que combinarlo.

JUGAR CON LOS INVESTIGADORES PREGENERADOS O INVESTIGADORES PROPIOS

Los investigadores se encuentran inmersos en la acción de este escenario cuando participan en el asalto a un almacén ilegal de material arqueológico robado. Hay una pieza concreta en la que están interesados. Si estás jugando con un grupo ya creado que pertenece a algún tipo de organización o institución, o si los personajes forman su propio grupo de estudiosos de los Mitos, es muy sencillo justificar el interés por ese artefacto en particular y, más adelante, cuando la historia hace uso de un superior común para enviarles a cierto lugar y esperar a un contacto, seguir esa orden será algo natural.

Si estás jugando sin una estructura de ese tipo, aún puedes explicar esas «órdenes» teniendo en cuenta que los personajes están colaborando con la policía en el asalto (pueden ser, por tanto, policías, especialistas en arte o historia, abogados o espe-

cialistas en cualquier materia a quienes la policía hubiera decidido acudir en calidad de asesores).

Al final del libro se incluyen cuatro investigadores pregenerados. Podéis, obviamente, utilizarlos, crear los vuestros propios o, si tenéis un grupo ya establecido de investigadores en la era contemporánea con especializaciones que concuerdan con

los requisitos de la historia, insertar el escenario en vuestras partidas habituales.

Si decidís crear personajes nuevos, sería interesante, pero en absoluto crítico, que cada uno de ellos fuera originario de un punto cardinal distinto. También sería útil que alguno hablara árabe con cierta fluidez.

LOS LLOIGOR Y LOS DJINN

Se sabe de los lloigor que, si bien están compuestos de pura energía psíquica, tienen la capacidad de manifestarse en nuestra realidad de forma física (se teoriza que sus apariciones en forma de gigantes reptiles pueden haber dado pie a las leyendas de dragones, por ejemplo). En nuestra era (y en los últimos siglos), los lloigor han perdido gran parte de su poder, y sus encarnaciones dependen de poseer psíquicamente a criaturas ya existentes, no siendo capaces de tomar forma física por sus propios medios. También se cree que pueden robar la energía psíquica de las personas y animales de su entorno. Los que sufren estas agresiones mientras duermen se sienten extremadamente cansados o incluso enfermos

al despertar. Gracias a esta energía robada los lloigor, aun sin encarnarse, son capaces de provocar explosiones y otros fenómenos físicos *a priori* inexplicables, e incluso, quizá, de influir en el curso del tiempo.

Si tomamos todo lo anterior y lo comparamos con las leyendas tradicionales que hablan de los *djinn*, vemos que hay una correspondencia casi exacta. En la Arabia premusulmana, los *djinn* son espíritus invisibles que pueden, de manera temporal, adoptar la forma y apariencia de personas, animales o plantas, y están dotadas de la posibilidad de influir tanto mental como espiritualmente en las personas.

Con este punto de partida, nuestros personajes se las van a ver con un *djinn*... o con un lloigor...

LA SEGUNDA ÁNFORA

PREÁMBULO

Te recomendamos leer este texto a tus jugadores antes de empezar la acción propiamente dicha:

La pantalla aún está en negro, pero se empieza a oír un sonido. Una voz entona una letanía casi musical. Quizá en algún dialecto árabe, o persa... o en una lengua mucho más antigua.

Un hombre mayor pero no demasiado, negro, con barba rala y canosa, vestido con una túnica clara y un turbante sencillo, canturrea mientras se balancea sentado. Está una sala oscura apenas iluminada por lo que parecen llamas que hacen titilar las sombras. Junto a él hay otro hombre en el suelo. No le llegamos a ver la cara, pero gime y su cuerpo está lleno de quemaduras. La persona sentada le acerca un pequeño cuenco y le ayuda a incorporarse para que beba de él. El yacente, del que vemos ahora su cara vendada, bebe y tose.

EL ASALTO

**Baltimore, Maryland, 2 de octubre de 2018.
10:28 horas.**

Los investigadores acompañan a un grupo de SWAT (Special Weapons And Tactics, fuerzas especiales de la Policía) que está a punto de realizar un asalto a una vivienda. Están en el pasillo de un edificio de pisos, donde nada destaca en particular más allá de cierta dejadez en el mantenimiento. Hay una docena de agentes con equipo táctico alineados a ambos lados de la puerta. Los personajes llevan su ropa habitual (buen momento para que les preguntes cómo van vestidos y cuál es su aspecto), además de un pesado e incómodo chaleco antibalas negro con la palabra POLICE impresa en enormes letras blancas. Si es adecuado para su profesión pueden ir armados con pistolas o revólveres (armas de mayor calado están reservadas para los cuerpos especiales, y los investigadores van arma-

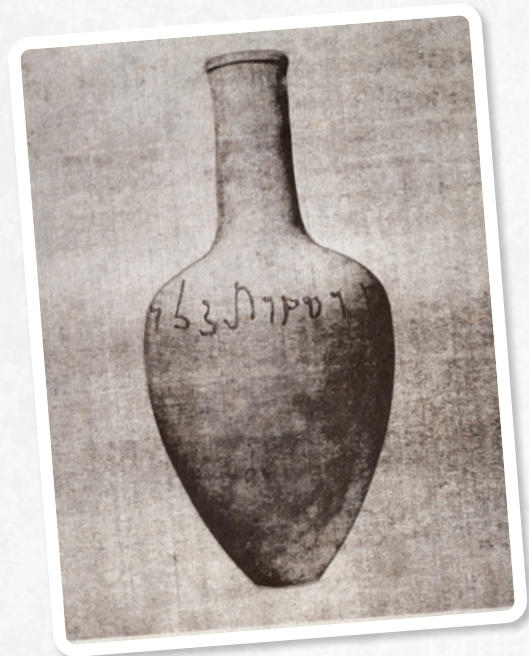
dos para su propia protección, nunca para participar en el asalto).

El objetivo de la intervención es detener a los integrantes de una red de tráfico de antigüedades e incautarse de los artefactos que puedan tener en su poder. Los investigadores participan en calidad de asesores (en función de su historial profesional). Basta con que un personaje haya sido invitado por la policía para justificar que este haya solicitado también la presencia del resto.

Pregunta a los jugadores cómo se sienten sus personajes. ¿Están nerviosos?, ¿han participado ya en operaciones similares?, ¿conocen a alguno de los agentes?, ¿recuerdan alguna acción similar que saliera mal?, ¿hay algo que deben recordar hacer por su seguridad...?

El verdadero objetivo del grupo, más allá de su colaboración con la policía, es localizar un ánfora concreta que presuponen que puede estar en el piso. No la han visto nunca y solo tienen un bosquejo (ayuda de juego 1). El ánfora es de color ocre, presenta una cenefa de inscripciones en alfabeto nabateo en su parte superior, cuenta con un sello de cera en la boca y tiene aproximadamente metro y medio de altura.

Los policías entran mientras los investigadores se quedan detrás. Alguien grita órdenes y se oye algún disparo y algo que se rompe. La confusión dura poco. Cuando el grupo accede al piso ve a un hombre árabe vestido de forma tradicional tumbado en el suelo de la sala adyacente, herido de bala en el pecho. Los policías informan por radio de que han entrado y que la zona es segura. Uno de los agentes confirma la muerte del hombre en el suelo colocándole dos dedos sobre el cuello. Las fuerzas especiales se retiran para que los personajes «hagan su trabajo». En pocos minutos vendrá más personal para ayudar con la catalogación.



El grupo se queda a solas en el piso, que es relativamente pequeño. La estancia principal a la que se accede directamente desde la entrada está llena de cajas de cartón y pequeños objetos de estilo árabe de toda forma y tamaño. Algunas piezas parecen estar expuestas, o quizá estaban fuera de sus envoltorios para ser evaluadas, limpiadas o restauradas.

En la otra sala está el cuerpo del hombre en el suelo. Allí hay también dos piezas destacadas dispuestas en vitrinas. En la de la izquierda, situado sobre un podio, hay algo parecido a un abrevadero en miniatura hecho en piedra, con bajorrelieves de animales domésticos. La vitrina de la derecha está rota —aparentemente por uno de los disparos—, y en su interior hay un ánfora de cerca de metro y medio de altura, recostada sobre un cojín rojizo. El disparo habría alcanzado también a la propia ánfora, que presenta un agujero y varias fisuras en su base.

Mientras los personajes observan el entorno y tratan de identificar la pieza que necesitan llevarse, de pronto, el hombre en el suelo comienza a mascullear: «Protejan la otra ánfora», agarra al investigador más cercano por el tobillo y le estira para que se acerque a su cara. Repite las palabras «protejan la otra ánfora» y le entrega una cadenita que se

quita del cuello. De ella cuelga una llave pequeña con una etiqueta metálica con el número 314. En ese preciso momento el hombre muere.

A SOLAS CON EL ÁNFORA

El ánfora es tal como se la habían descrito y figura en el bosquejo que tienen en su poder, aunque, como ya se ha dicho, la base está rota.

El primer personaje que toque el objeto siente un escalofrío (información solo para ese jugador). Por lo demás, todo es normal. Pesa lo que se le supone a una pieza de esas dimensiones y material, y es fácilmente transportable en la bolsa negra de pruebas que han llevado consigo.

Es difícil saber si el ánfora contiene algo y qué es. Si deciden retirar el tapón de cera (o si deciden acceder al contenido de cualquier otra forma más vandálica) en el interior hay una masa del tamaño de un puño que podría ser de piel correosa putrefacta. Algún personaje con conocimientos médicos puede suponer fácilmente que probablemente se trata de tejido muscular. (En realidad es un corazón humano momificado, pero esto es imposible de averiguar sin llevarlo a un laboratorio, cosa que procuraremos que los personajes no tengan tiempo de hacer).

En este momento el investigador que haya tocado el ánfora en primer lugar debe quedar apartado del grupo. Puede oír un ruido en otra sala, querer investigar algo más o incluso ir al cuarto de baño. Solo necesitamos unos segundos. Repentinamente, una de las paredes cercanas a él se deshace en fuego. Entre las llamas, una cara demoníaca toma forma y le mira directamente. Es un rostro reptiliano plagado de apéndices puntiagudos y que, de algún modo, lo atrae. De la misma manera que surgió, la visión desaparece, y la pared retorna a su estado previo. Si investiga la pared no ve nada fuera de lo normal, ni en los materiales, ni en la temperatura, ni nada que haga pensar en nada más que una alucinación momentánea (COR 0/1).

LA CONSIGNA

La pequeña llave que les ha entregado el hombre moribundo corresponde a una consigna en la estación central de autobuses. Cualquier investigador puede darlo por hecho fácilmente.

El ambiente en la estación depende de la hora del día a la que vayan. Si deciden visitarla nada más salir del piso asaltado podemos calcular que estarán allí sobre las doce o la una del mediodía. Seguro que has estado más de una vez en una estación de autobuses, por lo que no te vamos a dar demasiadas directrices para describir esta escena. Lo importante es jugar con la paranoia de los personajes, así que asegúrate de que haya bastante gente por allí. Deja caer someras descripciones de alguien sentado en un banco leyendo el periódico, de un empleado de limpieza dejando su carrito junto a una papelería que vacía, quizá tomándose demasiado tiempo, o de un grupo de hombres de aspecto árabe, dos o tres, conversando de pie cerca de la zona de consignas.

En el momento en que un personaje se dirija

a los armaritos, un hombre se cruza fugazmente con él (con quien lleve la llave en ese momento, si es que van en grupo) y le susurra: «Liberadlo». Si el investigador lo interpela, el hombre niega haber dicho nada. Se trata de un joven rubio con el cabello algo largo y descuidado, barba de tres o cuatro días, vaqueros, una camisa roja de cuadros abierta sobre una camiseta blanca de tirantes y una gorra azul oscuro de camionero. La primera impresión es que la voz del joven no concuerda con la que le ha susurrado al personaje.

El contenido de la consigna 314 (que obviamente puede abrirse sin problema con la llave) es el siguiente:

- ⑨ Una foto del exterior de una casa de campo, sencilla, con dos plantas, rodeada de árboles y hojas naranjas y marrones caídas alrededor (**ayuda de juego 2**).



- ⑨ Un plano con anotaciones para viajar desde la ciudad en la que están a una casa solitaria en una zona boscosa. Está en un área despoblada, en la falda de una montaña cerca de un lago, en Groton, en el estado de Vermont. Cualquier buscador web o *app* de mapas les confirma que se encuentra a unas ocho o nueve horas en coche. (Si consultan otros medios de transporte, realmente el coche es el más rápido, ya que las conexiones por avión no son tan sencillas).
- ⑨ Una hoja de papel con un extraño diagrama de una estructura formada por diversos círculos y líneas (**ayuda de juego 3**).
- ⑨ Una hoja impresa con una lista de varias fechas, con un intervalo exacto de cuatro años: la última fecha es dentro de dos días (**ayuda de juego 4**). (Se adjunta la lista con las fechas propuestas en este escenario, que acabará con el 4 de octubre de 2018, ya que «hoy» es día 2).
- ⑨ Un nota pòsit con el texto, escrito a mano, «Aden2018» (**ayuda de juego 5**).

Si comentan toda esta información con sus superiores sus órdenes son, por un lado, enviar fotos de todo lo que hayan encontrado y, por otro, localizar la casa del plano y, si hubiera allí una segunda ánfora —como el aviso del hombre moribundo parece indicar— protegerla en la propia casa hasta que llegue un especialista, que debería estar allí en uno o dos días.

SOBRE LA CASA

Si se les ha ocurrido solicitar que se busque información sobre el lugar al que se dirigen, mientras están de viaje reciben un correo electrónico seguro con los siguientes datos:

- ⑨ La casa se construyó en 2010 y pertenece a una empresa de importaciones y exportaciones con Arabia Saudí: Arabimpo Inc., con sede en Adén (actual Yemen).
- ⑨ La empresa cuenta con una oficina en Baltimore, EUA, localizada en un edificio de oficinas de representación (la empresa paga por tener disponibilidad de una línea telefónica, alguien que recoja los mensajes y una sala de reuniones cuando la necesite, pero no tiene una verdadera presencia de trabajadores allí).

CONTROLAR EL PASO DEL TIEMPO

No podemos prever en qué orden van a descubrir tus jugadores cada pista, ni cuánto interactuarán entre ellos o qué tiempo emplearán en discutir posibles explicaciones, así que queda en tus manos monitorizar el paso del tiempo. Lo importante es que, según avance el escenario y, sobre todo, cuando estén ya en la casa, vayas informándoles de que la fuerza del viento en el exterior va continuamente en ascenso. En algún momento, incluso les sobresalta un golpe que dan las ramas de un árbol del jardín contra los ventanales. Cuando el sol comienza a ponerse (o cuando decidas que viene bien) pueden ver remolinos de hojas levantadas por la ventisca.



LACASAENEL BOSQUE

El viaje en coche hasta el lugar que indica el mapa dura varias horas. Según se van acercando al lugar, tanto su GPS como las señales de los teléfonos móviles van fallando cada vez más. Los últimos kilómetros deben hacerlos consultando las notas del mapa que encontraron en la consigna, pues ya no hay señal para ninguno de los dispositivos. La atención que iban dedicando a las pantallas pasa ahora a ser reclamada por el mapa y el entorno. Una extensión interminable de árboles rojos y naranjas flanquea los caminos, y la espesa alfombra de hojas caídas esconde algunas de las bifurcaciones, obligando al grupo a consultar el mapa una y otra vez, e incluso a desandar parte del camino en un par de ocasiones. Aunque, si bien no son demasiado fáciles de transitar, hay pocos caminos por el lugar, con lo que encontrar el edificio no es una tarea tan complicada finalmente.

Nada más salir del coche notan que la brisa es algo más fuerte de lo que resultaría agradable. Por lo demás, la casa está igual que en la foto. La imagen parece que se tomó desde la parte delantera, prácticamente desde el lugar al que acaban de llegar los personajes. La única diferencia es que hay una valla de seguridad que recorre el perímetro de la propiedad entre el edificio y ellos. Se trata de una

PRIMERA VISIÓN

Ya que el viaje hasta la casa de la foto dura varias horas, las opciones lógicas que se le presentan al grupo son parar a dormir en un hotel de carretera o hacer turnos para conducir y dormir en el coche. En cualquiera de los dos casos, puedes aprovechar para jugar la escena descrita a continuación. Si uno de los investigadores se ofrece para conducir toda la noche (lo desalentamos, ya que estaría demasiado cansado para funcionar correctamente durante el día siguiente), y no hubiera forma —sutil— de hacerle cambiar de opinión, juega la escena con los demás. La información acabará saliendo a la luz cuando pongan sus sueños en común más adelante.

Si el grupo se organiza para no dormir en absoluto entre el momento en que encuentran la primera ánfora y la llegada a la casa, debes colocar esta visión en forma de alucinación y jugarla por separado con cada personaje, por ejemplo, en el instante en el que avistan la casa, antes de entrar.

Esta escena corresponde a un sueño (o alucinación) que tiene cada uno de los personajes. Aunque es (casi) exactamente la misma para todos, recomendamos jugarla por separado para fomentar la confusión. Puedes leer o parafrasear el texto indicado a continuación:

Sales de tu tienda. Acaba de anochecer y degustas un té mientras te deleitas con la infinidad del desierto. Tu camello rumia algunas raíces reclinado sobre el suelo y muge distraído.

Mañana deberías llegar al cruce de caminos, a la antigua ruina, y encontrarte con el resto de elegidos que anunciaba la profecía.

Por fin sientes que estás a punto de llegar al final del largo viaje. Tan solo un día más, aunque el cielo de la noche te dice que se avecina una tormenta para mañana...

En el caso de que cada investigador «real» provenga de un punto cardinal diferente (como se propone en los investigadores pregenerados y se aconseja hacer para personajes nuevos), puedes añadir esa información aquí: *«Llevas días viajando desde el norte/sur/este/oeste...»*.

La última frase es diferente para cada investigador, ya que cada uno porta un elemento distinto. Si tienes menos de cuatro jugadores, asigna los elementos en el orden en que aparecen a continuación e ignora aquellos de más.

- ⑨ Primer personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias la redoma llena de agua que te han encomendado llevar.*
- ⑨ Segundo personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias el saquito lleno de tierra que te han encomendado llevar.*
- ⑨ Tercer personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias la pequeña ánfora sellada que te han encomendado llevar. Pesa tan poco como si estuviera vacía.*
- ⑨ Cuarto personaje: *Tomas un nuevo trago de té y acaricias la cajita lacada que contiene la yesca y el pedernal que te han encomendado llevar.*

Es probable que los jugadores te interrumpgan y quieran saber cómo encaja esta escena con lo que han hecho hasta ahora. Sé seco y diles que eso es lo que ven y hacen en ese momento, y que a sus personajes no se les ocurrirían esas preguntas, pues ellos saben quiénes son. La única pregunta que puedes responder es «¿Dónde estoy?», diciéndoles que se encuentran cerca de Adan (es el nombre antiguo de Adén, y el que usarían estos personajes). Deja esto como un interludio onírico (que es lo que es). En cuanto despierten de nuevo en la realidad que conocen llegarán a la conclusión de que se trataba de un sueño.



mallla metálica de cuadrados diagonales, encastrada a espacios regulares en pilares de piedra de un metro ochenta o dos metros de alto. Frente a la puerta principal hay una verja de metal negro de dos hojas por donde presumiblemente entran los vehículos.

Hay multitud de hojas caídas también sobre el camino que llega a la verja, tanto en el exterior como en el interior de la propiedad, y, en general, no parece que ningún automóvil haya pasado por allí desde hace tiempo. Tampoco hay vehículos en la zona ni nada que indique que la casa pueda estar ocupada.

Junto a la entrada hay un portero automático con una cámara. Pulsar el botón no provoca ninguna respuesta. Si insisten, enseguida notan que ni siquiera emite un zumbido eléctrico al apretar. En una esquina de la fachada hay una cámara de seguridad bastante grande apuntando hacia la verja. Si se fijan, no hay ningún led que indique que está activa, y no les sigue si se mueven (de hecho, está desconectada, pero eso no lo pueden averiguar desde dónde están).

Pueden dar todas las vueltas que quieran e incluso penetrar en la propiedad, ya que la casa está desocupada. Y seguro que se les acaba ocurriendo alguna forma de entrar en el edificio.

Empecemos por lo primero. Si abren un grifo hay agua corriente. Lo que no hay es agua caliente, ya que el calentador funciona con energía eléctrica, y el suministro está interrumpido. Deben encontrar el panel de control y activar los diferenciales. El panel se encuentra junto a la puerta principal, al lado de un armario ropero que contiene un paraguas viejo y unas botas impermeables verdes manchadas de barro reseco.

Si se acuerdan de la cámara exterior de seguridad y deciden investigar la instalación, siguiendo el cable encuentran un pequeño monitor de señal de vídeo en circuito cerrado que muestra las imágenes que el dispositivo toma del exterior (si lo encienden). Pero estas no parece que acaben grabadas en ningún sitio. Esta cámara solo serviría para ver lo que hay fuera en un momento dado, pero no almacena las imágenes.

En general la casa está recogida. Es como si la hubieran cerrado por el final de la temporada. No hay ninguna señal de que nadie haya estado residiendo ahí en los últimos tiempos. No hay correo acumulado ni teléfono. No hay ropa ni objetos personales. Por supuesto, sigue sin haber señal en los teléfonos móviles.

SUCESO EXTRAÑO

En un momento dado, uno de los personajes (escoge al que prefieras) nota que uno de sus compañeros —el que está marcado por haber sido el primero en tocar el ánfora al principio de la partida, pero no le digas eso al jugador— abre un cajón concreto de la cocina con total naturalidad, sin que tenga la necesidad de andar buscando nada, y coge algo de su interior (por ejemplo, un cuchillo). Teniendo en cuenta que llevan pocas horas en esa casa, le llama la atención que no haya necesitado mirar en qué armario están los cubiertos. Informa al jugador del personaje que lo haya notado de manera individual. Si pregunta al investigador marcado cómo sabía que ese era el cajón de los cubiertos, este no tiene nada que decir, simplemente lo ha hecho de manera automática, sin pensar.



Piso inferior

Como se puede ver en el plano (ayuda de juego 6) en el piso inferior hay una sala principal unida al comedor y la cocina, una despensa, un dormitorio, el recibidor y un cuarto de baño.

SUCESO EXTRAÑO

Mientras el investigador «marcado» está en la cocina, un pequeño electrodoméstico reacciona «contra él». La tostadora o la cafetera le queman la mano, un enchufe pega un chispazo... Y el resto de los investigadores son testigos de ello.



La única estancia digna de mención es la sala, que se describe más adelante, en su propio apartado.

La cocina está limpia y totalmente recogida (apenas acusa uso). Junto a ella, la pequeña despensa acumula solo productos no perecederos: latas de varios tipos, productos secos y garrafas de agua. Si alguien se fija y pregunta específicamente, no hay ni alcohol ni ningún producto porcino.

Nada reseñable en el cuarto de baño. En el recibidor, como ya se ha dicho, se encuentra el cuadro eléctrico, junto al armario.

Piso superior

La segunda planta (ayuda de juego 7) alberga varios dormitorios, también limpios y recogidos. No hay ropa en los armarios. También hay un baño, sin nada reseñable. La única sala de interés para los personajes es la biblioteca, descrita más adelante, en su propia sección.

Leñera

Junto a la edificación, en la parte trasera, hay un portillo metálico de color verde que da acceso a un pequeño sótano donde se almacena leña. Está prácticamente vacío. Es simplemente un almacén, por lo que no tiene ni ventanas ni instalación eléctrica (y, por tanto, no hay lámparas ni bombillas que lo puedan iluminar). La pared más alejada de la puerta linda con el sótano situado bajo la sala principal, pero salvo que quizás pueda suponer una vía de escape épico tras la última escena del escenario si todo se descontrola, este espacio no debería tener mayor relevancia.

LA SALA

La sala principal del piso inferior es un salón grande con ventanales que dan al bosque (ayuda de juego 8). Hay dos mitades claramente diferenciadas. En la primera, junto al ventanal, el suelo está a dos alturas, con una estructura escalonada similar a las de las gradas de los estadios deportivos. Hay una depresión en medio y, en ella, una estructura con una vitrina encajada entre cuatro vigas verticales de madera, pintadas de negro, que van del suelo al techo. Dentro de la vitrina, presidiendo el lugar, está la segunda ánfora, que es igual que la primera y tiene las mismas inscripciones en torno a la boca.

Describe, con naturalidad, y no necesariamente de manera ordenada, cómo las paredes de la sala están decoradas por un acuario a un lado (curiosamente sin peces aunque, si lo piensan... tampoco había electricidad para mantenerlo en funcionamiento, quizá los ocupantes traigan los peces con ellos), unas macetas llenas de tierra con helechos a otro, el hogar de una chimenea y, algo extraño, una



columna inversa de cristal, de base cuadrada, dentro de la cual no hay nada (estrictamente hablando hay aire, del exterior), de la que pueden pensar que es una especie de claraboya. Todos estos objetos representan los cuatro elementos (agua, tierra, fuego —cuando se encienda la chimenea— y aire —dentro de la columna—) rodeando el ánfora, pero no queremos que los jugadores aten cabos todavía.

Las esquinas del cuadrado inferior de la sala están decoradas por enormes ceniceros labrados de piedra en tonos verduscos sostenidos por medias columnas. No se nota si nadie se fija, ya que llevan mucho tiempo allí, pero si alguien presta atención o pregunta, quedan trazas de olor a incienso en todos ellos. Estos enormes ceniceros son iguales a los que los investigadores ven en el segundo sueño

(ver más adelante). Si ven los ceniceros en la sala después de haber tenido el sueño, los reconocerán de las ruinas del templo (COR 0/1D2). Si los ven en el sueño después de haberlos visto en persona en la casa, les resultarán extrañamente familiares (aunque no podrán precisar más).

No hay ninguna forma obvia de abrir la vitrina, y los cristales son lo suficientemente gruesos como para que golpearlos con cualquier cosa que tengan a mano no sea suficiente. Del mismo modo, los impactos de bala de pistola no quiebran el cristal. Suponemos que no llevan armas más potentes. Si las llevan, o si encuentran una manera de acceder al ánfora, tampoco hay mayor impacto en el escenario. El *djinn* gana algo más de fuerza, pero no suficiente para alterar su comportamiento de aquí en adelante. Y si la abren, el contenido son cenizas.

La segunda mitad de la sala la ocupa un comedor alargado con una mesa de madera negra para 12 comensales. Curiosamente falta una de las sillas. Frente al ventanal, hay una isla de cocina y detrás, una encimera con los fuegos para cocinar y electrodomésticos instalados contra la pared.

LA BIBLIOTECA

La biblioteca (piso superior) es una estancia amplia con algunas estanterías, una ventana y dos sofás que flanquean una mesita de café. En el lado opuesto, se encuentra la mesa principal de trabajo.

Además de los libros —casi todos en árabe, con mapas y diagramas cuyo tema es difícil de precisar, y otros en inglés o idiomas continentales europeos que versan sobre historia árabe, ritos y tradiciones—, hay tres grabados colgando de las paredes (**ayudas de juego 9, 10 y 11**). El primero es una escena de demonios tradicionales árabes. Parece un original antiguo y está en bastante mal estado. El texto parece que son citas de algún libro sagrado sobre el poder de estas entidades. El segundo grabado es la representación de una bestia reptiliana plagada de apéndices puntiagudos (describela así, a ver si hay alguna reacción en el jugador cuyo personaje vio la cabeza demoníaca en la casa, en la primera escena). Si te parece útil puedes comunicarle a ese jugador que bien podría ser la cabeza de esta criatura la que vio en su alucinación. El texto parece que son citas de algún libro sagrado

sobre el poder de estas entidades. El último es un estudio a carboncillo de la cabeza de un hombre negro, mayor pero no anciano, con barba rala y canosa. Se trata del anciano de la segunda visión (ver más adelante). Todos los investigadores pueden reconocerlo al instante si ya han pasado por esa experiencia (COR 0/1D2).

Las estanterías albergan más libros que la cantidad para la que estaban diseñadas, y estos están apilados tanto en vertical como en horizontal. Aun así, es fácil ver que hay un hueco vertical concreto que solía contener un libro, ya que el volumen inmediatamente a la derecha y uno situado encima se han precipitado parcialmente hacia ese espacio vacío.

Otra pieza que llama la atención es una elaborada daga de hoja amarillenta o anaranjada, casi translúcida, que se encuentra en una vitrina cerrada con una pequeña cerradura (sería fácil abrirla a la fuerza o romper el cristal... cosa que querrás recordar más adelante...).

La mesa de trabajo es de madera oscura y muy trabajada (en general, todo apunta a que el dinero abunda en esta casa), con una silla también de madera y tapizada en tela, y un no demasiado moderno ordenador de sobremesa.

Si se enciende el ordenador se muestra una pantalla de inicio que requiere una contraseña. Esperamos que los jugadores se acuerden del texto del pósit de la consigna: «Aden2018». Si no se les ocurre nada pueden utilizar el recordatorio de contraseña que el ordenador ofrece en un enlace de texto en la parte inferior de la pantalla. Si lo pulsan, la «pista» para ayudar a recordar la palabra clave es «ciudad y año».

La máquina no está conectada a Internet y, de hecho, tiene pocos programas instalados. Si bien, simplemente curioseando un poco (sin necesidad de ninguna tirada) encuentran los siguientes elementos que les pueden resultar de interés:

- ⑨ Nada más pasar la pantalla de inicio y una vez se ha cargado el escritorio, aparece un recordatorio sobre un evento que va a tener lugar mañana (el 4 de octubre). Tiene por nombre «Ceremonia». Si consultan los detalles de la entrada del calendario ven que se trata de un evento recurrente que tiene lugar cada cuatro años, siempre el 4 de octubre, desde 2010. No hay más notas

en el calendario. (Mirando el Panel de control o las licencias ven que el ordenador se adquirió en 2009, lo que podría explicar por qué no hay información de eventos anteriores a ese año).

- ⑨ Además de los accesos directos a programas propios del sistema operativo, hay un icono que inicia un programa de reproducción de DVD.
- ⑨ En el menú «Archivos usados recientemente» hay varios documentos:





1. Un borrador de un proyecto de ingeniería que describe qué haría falta para crear una especie de plataforma elevadora, incluyendo tamaños y pesos aproximados, y una lista de materiales necesarios para construir la maquinaria. Si algún jugador pregunta explícitamente, haciendo referencia a la zona de suelo escalonado de la sala del piso inferior, el tamaño de la plataforma podría ser similar al de esa zona. Puedes dar este dato si el personaje pretende recordar qué puede haber en la casa que sea de esas dimensiones, o como forma de ayudarles a llegar a la conclusión de que la base de la sala es una plataforma elevadora, haciendo que caigan en la cuenta de que sus medidas son similares a las que aparecen en el plano.
2. Una hoja de cálculo con una lista de gran parte de los materiales referidos en el archivo anterior como necesarios para la construcción de la plataforma.

- Una hoja de cálculo con nombres de empresas —por los nombres se diría que son empresas de construcción—, fechas y precios. Si comparan los contenidos de los archivos parece que el tercero es un plan o presupuesto para construir lo que se describe en el primero con los materiales listados en el segundo.

Si abren el programa de reproducción de DVD, el menú muestra que los últimos archivos visualizados tienen nombres de fechas que se refieren a los días 4 de octubre de 2014 y 4 de octubre de 2010.

La mesa tiene varios cajones, uno de ellos cerrado con llave. Un buen uso de la habilidad **Cerrajería** o la suficiente fuerza lo pueden abrir. Dentro hay dos discos DVD con fechas escritas a mano. Los discos contienen grabaciones de videocámara, de un par de horas cada una. Las fechas son las siguientes: 4 de octubre de 2010 y 4 de octubre de 2014.

La primera grabación (2010) muestra una sala oscura (podría estar grabada en el exterior, pues la penumbra no permite ver paredes, si es que las hay, pero el tipo de suelo —cemento pulido— hace pensar en un interior). Hay imagen, pero no sonido. Cuatro personas de aspecto árabe se disponen formando un cuadrado, y una quinta, claramente de mayor edad —el ángulo no permite ver su cara— está sentada en el centro. La escasa iluminación amarillenta crea sombras titilantes, y parece provenir de antorchas o fogatas.

Además de las personas se alcanza a apreciar una especie de pórtico de piedra tallada en un lateral. Todos participan en algún tipo de ceremonial, con el hombre en el centro canturreando y el resto participando inmediatamente después de cada estrofa (ver la descripción completa de la ceremonia en la sección «Segunda visión»). La secuencia acaba con el oficiante utilizando cera para taponar la boca de un ánfora como las que los personajes han visto.

La segunda grabación es muy similar a la primera, pero aquí la cámara se ha cambiado de posición y se ven cosas que no se veían antes. El hombre sentado en el centro lo está delante de dos ánforas —no hace falta que te las describamos—. Además, en torno al minuto veinte algo varía con respecto a la ceremonia de 2010.

En el momento en el que el oficiante arroja algo al fuego y los cinco pebeteros parecían arrojar humo verde, aquí una de las llamas no cambia. Todos los presentes se sorprenden, y uno de ellos se acerca a otro, parece que increpándole y amenazándole. Enseguida los demás se unen a la trifulca. Un individuo sale de la escena y regresa al cabo de unos segundos con una silla (como las del comedor de la casa donde están). Sientan y atan en ella al hombre al que increpaban y comienzan a gritarle y golpearle. La paliza continúa durante casi media hora hasta que parecen darse por vencidos y alguien apaga la cámara.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Por eso de alimentar la paranoia y las sospechas, puedes hacer que el investigador marcado por tocar la primera ánfora vea algo que los demás no ven en la segunda grabación: una extraña sombra enorme y difusa tras el hombre atado a la silla. De algún modo siente que esa sombra se corresponde con la cara demoníaca que vio en la pared de la casa en la primera escena.



Si ya han tenido la segunda visión, uno de los cuatro hombres, al que curiosamente en ningún momento se le alcanza a ver el rostro, resulta familiar a los personajes. Se trata del extraño que entra en las ruinas una vez comenzada la ceremonia, pero no hace falta que los jugadores lo sepan ahora mismo.

EL SÓTANO

El contorno del suelo rebajado de la sala principal se halla alineado con un discreto raíl. Si se hace fuerza y se arrastran las medias columnas que albergan los pebeteros para alinearlas con los cuatro elementos, toda la estructura gira y se puede oír un rotundo chasquido de engranajes encajando. Y entonces el suelo comienza a descender, junto a la base de la vitrina, lo que deja el ánfora accesible.

La estructura completa desciende unos tres metros, dando acceso a un sótano sin iluminación. La poca claridad que llega desde el techo de la estancia permite apreciar lo siguiente:



- ⑨ No llegan a verse las paredes, pero la estancia es al menos tan grande como el total de la planta baja de la casa.
- ⑩ No parece haber lámparas ni bombillas.
- ⑪ Hay varias estructuras de piedra que son las ruinas de un pórtico. Se trata del pórtico de la mezquita abandonada del segundo sueño (ver más adelante). Si lo reconocen, la pérdida de COR es de 1/1D3.

Los personajes pueden iluminar la escena encendiendo los pebeteros.

En una esquina hay una pequeña mesa de despacho con una videocámara apagada, conectada a un alargador de cable que sube por la pared y se enchufa a una toma de corriente en el techo. Sobre la misma mesa hay un cuenco de arcilla y un libro en árabe, titulado "شيء من طائفة" (demonios) y subtítulo *De los demonios y peligros que pueden llevar muerte y locura al hombre que se aventura en los desiertos*. Si ninguno de los personajes habla árabe, el libro será una edición bilingüe (árabe e inglés). Está abierto por una página concreta que muestra el texto a continuación (ayuda de juego 12):

Y la forma de acabar con el djinn, pues no se le puede matar como a hombre, mujer o animal, una vez haya tomado forma física, represente a un hombre, una mujer o un animal de la tierra, es trabajosa y poco segura. La esencia del djinn siempre residirá en el corazón del ser que haya decidido hechizar. Para que la esencia no pueda animar y controlar el cuerpo, el corazón debe separarse negando así el uso de los miembros y los sentidos, llevando esto al djinn a un letargo que se puede alargar eternamente si se mantiene la vigilancia y se siguen estas sabias reglas.

El hombre, mujer o animal hechizado por el djinn deberá matarse con un cuchillo de plata o ámbar. El ser que es el djinn debe morir dos veces, pues siendo sabio, hará ver que ha muerto la primera vez, no siendo esto más que una trampa para embelesar a quien crea haberlo vencido y volver a defenderse como hacen los demonios reanimando un cadáver.

Después de la segunda muerte queda el cuerpo inerte. El mismo cuchillo de plata o ámbar se usará para extraer el corazón del cuerpo. El corazón, toda-

vía hechizado, estará frío al tacto, aunque el hombre, mujer o animal acaben de morir, pues el lazo entre corazón y cuerpo era místico, y el corazón ya estaba muerto a ojos del hombre. El corazón debe sellarse con cera en un ánfora marcada por los glifos sagrados.

Para que la cera del sello adormezca al djinn y prohíba que escape, debe prepararse en un caldero caliente rodeado por el agua, la tierra, el aire y el fuego. Pues solo así, todo lo que teme el djinn, la existencia material que tiene prohibida, estará presente en el sello. El cuerpo debe incinerarse y las cenizas recogerse en un ánfora gemela, siguiendo el mismo ritual, pues un mismo corazón solo sirve para animar su propio cuerpo, y separando ambos se ponen dos barreras a la vuelta del djinn.

Y como la cera es mundana y, al igual que hombres, mujeres y animales, acaba muriendo, es bueno repetir el ritual cada vez que pase el tiempo, para que el sello no pierda su poder y el djinn, si acaso solo en espíritu, abandone su prisión y vague libre para engañar y poseer a otros.

SEGUNDA VISIÓN

Esta escena es una continuación de la alucinación que vivieron por separado anteriormente. Lo ideal sería que la experimentaran en forma de sueño durante la noche entre los días 2 y 3, pero, como ya se ha dicho, tendrás que adaptarte al ritmo de tu grupo. Si no la puedes presentar como un sueño, el momento en que descubran el mecanismo del sótano puede ser una buena oportunidad para jugarla. Aquí están todos juntos, por lo que puedes narrarla directamente al grupo, sin separarlos.

Los viajeros se encuentran. No se conocen. Solo saben que deben ir juntos a Al Habilayn y realizar un ritual con los elementos que llevan para asegurarse de que un *djinn* nunca reviva. Si tienes menos de cuatro personajes, junto a ellos llegan tantos *personajes no jugadores* como sea necesario para alcanzar ese número. Estos otros viajeros aportan cada uno de ellos uno de los elementos que faltan (agua, tierra...).

El lugar de encuentro, que ya ven, es una an-

tigua mezquita abandonada y medio derruida en medio del desierto, en un cruce de antiguos caminos ya borrados por el tiempo. Las paredes de adobe apenas alcanzan un metro en algunos lugares, pero un puñado de pilares ha aguantado los envites de las tormentas y soportan suficientes restos de paredes y techumbre como para que el edificio suponga una protección ante la cada vez más fuerte brisa del desierto, que ya sopla con una fuerza que comienza a resultar molesta y amenazadora. Cuatro pesados pebeteros de piedra arden como única iluminación de la escena, a la vez que el incienso que se quema en ellos otorga cierta cualidad onírica a la experiencia.

Allí está «el hombre sabio» del que les hablaron (aclaración «para el público», se trata del hombre de la escena introductoria, el que canturreaba junto al herido), vestido también con una túnica clara y un turbante blanco. Parece estar orando. El hombre no reacciona de ninguna manera al hecho de que el grupo entre. Si algún

personaje le interpela, el anfitrión toma una varilla y realiza un dibujo en el suelo de arena para, inmediatamente después, entregarle la vara al personaje.

Nota para el Guardián:

El hombre realiza una versión incompleta del grabado que los personajes encontraron en la consigna —falta el rombo inscrito en el cuadrado que aparece en el diagrama completo (**ayuda de juego 13**)—. Los investigadores deben completarlo para demostrar que son los elegidos. Si tienes menos de cuatro personajes y estos no son capaces de hacer la conexión entre los dos grabados, utiliza a un *personaje no jugador* para completar el dibujo. Si tienes cuatro investigadores y ninguno es capaz de realizar la conexión, seguro que alguno pasa una tirada de **INT** para «reconocer» el diseño. Si algún investigador es capaz de reconocerlo, la pérdida de **COR** (para su ego contemporáneo) es de 1/1D2.

Una vez confirmado que los recién llegados son quienes esperaba, el hombre se levanta y los acompaña en un recorrido por el perímetro delimitado por los pebeteros. En cada uno de ellos, uno de los investigadores debe depositar lo que haya traído consigo: el agua, la tierra... de nuevo, si tienes menos de cuatro investigadores, el resto de elementos son aportados por los otros viajeros *personajes no jugadores*. En concreto, el hombre acompaña a un personaje para que coloque el primer elemento y luego se dirige al segundo (un viajero, una línea, la superior), después el segundo viajero coloca el segundo elemento, y ambos caminan juntos hasta el siguiente pebetero (dos líneas, en vertical a la derecha), cuando el tercer viajero coloca su elemento, todos avanzan hasta el siguiente vértice (tres líneas, en la parte inferior), donde el cuarto coloca su elemento. Luego, todos juntos se encaminan al punto de inicio (cuatro líneas, a la izquierda).

Cuando termina el recorrido, el hombre toma parte del fuego del último pebetero y prende un

ramillete de ramas secas que clava en el suelo, en el centro de la estancia. A continuación, se sienta y comienza a recitar un cántico mientras balancea el cuerpo. Los personajes se sitúan en los vértices del rombo inscrito dentro del cuadrado, como indica el diagrama del ritual, y lo hacen de manera instintiva, sin que nadie les dé ninguna explicación.

El oficiante arroja algo al fuego que tiene delante y este se torna momentáneamente verde. A los personajes les parece que el mismo efecto se ha dado en el fuego de los cuatro pebeteros, pero es difícil estar seguro. El investigador «marcado» ve, momentáneamente, en el fuego central la misma presencia demoníaca que en la casa donde encontraron la primera ánfora. El oficiante recoge un cuenco de arcilla del suelo, arroja unas escamas de cera dentro y comienza a exponerlo a las llamas sosteniéndolo con las manos. Y entonces llega otro viajero: un hombre alto de piel morena, pelo corto negro, ojos profundos y nariz aguileña, que camina con elegancia. Viste de negro y descubre su rostro al entrar en el edificio.

Nota para el Guardián:

Más tarde reconocerán la cara de este viajero como la del especialista que sus jefes envían a la casa en el presente.

Se dirige al hombre (es como si no hubiera visto que los personajes están también en el lugar) en una lengua que los investigadores desconocen, aunque captan alguna palabra suelta de vez en cuando y la musicalidad les es familiar; probablemente se trate de una versión arcaica de su propio idioma. La conversación parece tornarse más violenta hasta que, de repente, ambos se quedan callados mirándose el uno al otro. Por primera vez los personajes se fijan en que hay dos ánforas de aproximadamente metro y medio de altura en el lugar donde estaba sentado su anfitrión cuando llegaron. Abiertas.





EL ESPECIALISTA

En esta ocasión, lo ideal sería que esto ocurriera durante la mañana del día 4, la fecha del ritual. Esta mañana el viento, lejos de amainar, hace que abandonar la casa parezca una mala idea.

Alguien llama al portero automático. Es el especialista que envían sus superiores. Le pueden ver a través de la cámara del intercomunicador, aunque va con la cara medio cubierta con una bufanda y con un gorro, para resguardarse del viento. Si tienes menos de cuatro investigadores, trae consigo a tantas personas como sea necesario para que haya un total de cinco personajes: él como oficiante, más cuatro «viajeros».

El hombre entra en la casa, saluda y se quita el gorro y la bufanda con toda naturalidad. Todos los personajes lo reconocen como el último asistente a la ceremonia de su sueño (ver «Segunda visión»). Pérdida de **COR** de 1/1D4.

Se presenta como Abdul Kaisher y pide que le pongan al día de sus averiguaciones y que le muestren las dos ánforas (si los investigadores no han traído la vasija de la primera escena con ellos —o al menos el corazón del interior—, él lo habrá hecho). No se molesta en presentar a sus acompañantes, si los tiene. Una de las primeras cosas que necesita saber es si los personajes han sufrido algún tipo de alucinación. Si responden negativamente, susurra

SUCESO EXTRAÑO

En un momento dado, uno de los personajes mira la ventisca por la ventana y ve cómo se convierte en una tormenta de arena, con remolinos que arrojan los granos violentamente contra el cristal. Tan repentinamente como el fenómeno aparece, se disipa, y el investigador vuelve a estar mirando las copas de los árboles mecidas con fuerza por el viento.



«excelente». Si confirman haberlas sufrido masculilla «debemos darnos prisa». Por supuesto, niega tener cualquier conocimiento sobre la escena que los personajes han soñado.

Si los personajes todavía no han hallado (deberían) la zona del ritual bajo la sala, Abdul entra en la estancia e inmediatamente murmura como si estuviera reconociendo los componentes: «Los cuatro elementos, los pebeteros... tiene que ser...», mientras acciona el mecanismo para que la plataforma del ánfora se hunda. Una vez allí, sin pérdida de tiempo, comienza a preparar el ritual (como se describe en el cuadro «Segunda visión»).

Pide a cada «viajero» que ponga el elemento correspondiente en cada uno de los pebeteros, por orden, realizando el camino con ellos, tal como se ha explicado antes. Toma el cuenco de la mesa y lo coloca en el centro de la sala, poniendo en él un puñado de cera que toma de dentro de una hoja de papel parafinado que llevaba en su bolsillo. Levanta la cabeza y pregunta: «¿Saben lo que tienen que hacer?».

Si los personajes responden que no, les pide que simplemente observen.

En un momento dado, a los pocos minutos de haber comenzado los cánticos (en los que los *personajes no jugadores* que llegaron con Abdul le acompañan), de entre la oscuridad de una de las esquinas, aparece el sabio del sueño de la segunda noche (ver «Segunda visión») y, al igual que en la visión compartida, aunque con los papeles cambiados, comienza a hablar con Abdul en un idioma que los personajes no entienden... pero, un momento ¡sí lo entienden! En este instante, presente

y sueño comienzan a solaparse. Más allá de las sombras que envuelven la sala empieza a apreciarse la luz del inicio del amanecer, acompañada por el sonido cada vez más alto y más violento de la ventisca arreciando. Ahora todos están en las ruinas del templo en las cercanías de Adan (COR 1/1D6). Ambos hombres hablan:

El sabio: *La segunda ánfora está quebrada.*

[Los investigadores ven ahora que el ánfora que guardaba el cuerpo está resquebrajada en la base].

Abdul: *¿Qué dices, maestro?*

El sabio: *La primera ánfora se quebró, y la segunda está resquebrajada. Ya no guardan al djinn.*

Abdul: *¿Dónde está entonces? ¿Qué debemos hacer?*

El sabio: *Está aquí. No ha ido lejos, pues no tenía fuerza todavía, pero eso va a cambiar pronto. Ha estado aquí todo el tiempo. Con quien lo liberó.*

SOBRE EL AMBIENTE

El solapamiento de elementos entre el «presente» y lo que experimentan en sus sueños debería llevar a los jugadores a entender que ambas situaciones están relacionadas. Para jugar con la confusión, como Guardián, es importante que en ningún momento dejes claras ninguna de estas dos cosas: no debe quedar claro si los personajes son reencarnaciones de las personas que participan en el ritual que ven en sus sueños, si es alguna influencia de la casa —o del propio *djinn*— la que les hace tener esas visiones, o si hay algún portal temporal en la casa y, de alguna manera, ambas realidades están ocurriendo «a la vez», influyendo una sobre la otra. No debe quedar claro si el ritual que se ha realizado en esa misma casa en 2010 y 2014 —y que por lo que saben debería repetirse en 2018 con ellos allí— tiene como objeto vencer al *djinn*, destruyéndolo por completo o manteniéndolo «dormido», o si, por el contrario, busca otorgarle el suficiente poder como para que se libere de nuevo.





En este momento, el investigador que fue el primero en tocar el ánfora rota en la escena inicial nota cómo su corazón se acelera y su vista se nubla momentáneamente. Entonces cae de rodillas, mareado.

Abdul: ¿Es él?

Grita señalando al personaje.

El sabio: [pausa] Sabes que no.

En este momento, el sabio echa mano a su zurrón y saca el puño lleno de algo que arroja contra la cara de Abdul. La piel de este comienza a fundirse y, a la vez, todos los *personajes no jugadores* que llegaron a la casa con él comienzan a deshacerse también. Entre la piel fundida de su cara, en los orificios de sus ojos, boca y nariz, se aprecia un fulgor dorado que se abre camino a través de cada poro del cuerpo. Enseguida, en vez de a Abdul, los personajes ven tan solo una enorme silueta, como una sombra difusa, que rápidamente toma consistencia en forma de reptil gigantesco (fácilmente reconocible como el representado en uno de los grabados de la biblioteca). La criatura se abalanza sobre el hombre sabio y le propina un empujón, lanzándolo al suelo. Si algún investigador está armado (sean sus armas visibles o no), la silueta le ataca a él primero. En el momento en que el *djinn* se revela y abandona el cuerpo de Abdul, la alucinación del desierto se detiene y ahora todos vuelven a encontrarse en el sótano de la casa. En el exterior, el viento sigue soplando con fuerza.

El *djinn* en esta forma es inmune a las armas no mágicas, y las balas simplemente lo atraviesan, como si no fuera más que la simple sombra que se ve. Si en este momento los jugadores no recuerdan el texto del ritual ni la daga de la biblioteca, el sabio, tirado en el suelo, con un hilo de voz, se lo recuerda: «La daga, la daga de ámbar...».

No se lo pongas fácil. Si no accionan el mecanismo de la plataforma (desencajando alguno de los pebeteros para volver a hacer girar toda la estructura para que ascienda), la única manera de acceder a la planta baja es escalando por alguna de las columnas de madera que soportaban la vitrina del ánfora.

Una vez conseguida el arma, en el momento en que un personaje logre un resultado de impacto

contra el *djinn* mientras blande la daga, describe cómo la sombra estalla en una luz dorada que impregna y quema al personaje. Interrumpe la narración ahí y cambia la escena:

La pantalla aún está en negro, pero se empieza a oír un sonido. Una voz entona una letanía casi musical. Quizá en algún dialecto árabe, o persa... o en una lengua mucho más antigua.

Un hombre mayor pero no demasiado, negro, con barba rala y canosa, vestido con una túnica clara y un turbante sencillo, canturrea mientras se balancea sentado. Está en una sala oscura apenas iluminada por lo que parecen llamas que hacen titilar las sombras. Junto a él hay otro hombre en el suelo. No le llegamos a ver la cara, pero gime y su cuerpo está lleno de quemaduras. La persona sentada le acerca un pequeño cuenco y le ayuda a incorporarse para que beba de él. El yacente, del que vemos ahora su cara vendada, bebe y tose.

El hombre sabio levanta la mirada y habla al resto de personajes supervivientes: «Se pondrá bien».

Todos se encuentran ya a salvo, en el sótano. Puedes dar la siguiente información de manera orgánica, según los investigadores pregunten al hombre, o hacer que este les relate lo que ha ocurrido:

El *djinn* ha sido asesinado (por uno de los investigadores) y rematado (como requiere el ritual) por el hombre sabio. La ceremonia para sellar las ánforas se ha repetido (con ayuda de los investigadores pues, aunque quedaran menos de cuatro viajeros para la segunda parte del ritual, cuatro ya habían colocado los elementos en los quemadores, lo que es suficiente).

Sobre la ceremonia de 2014 les puede explicar que entonces el *djinn* intentó liberarse, pero no era lo suficientemente fuerte, y no logró doblegar completamente la voluntad de la víctima a la que había elegido para que le ayudara. Durante la ceremonia identificaron a la persona como una infiltrada y dieron buena cuenta de ella.

Ahora vuelve a haber dos ánforas selladas. El hombre sabio les informa de que una quedará en la casa y, amigable pero rotundamente, les pide que mantengan la otra a buen recaudo, para terminar diciendo: «Estaría bien volver a vernos dentro de cuatro años...».

PERSONAJES NO JUGADORES

EL LLOIGOR EN FORMA HUMANA

FUE 70 **CON** 110 **TAM** 70 **DES** 42 **INT** 100
APA 80 **POD** 90 **EDU** N/A **PV** 18

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 18

Suerte: N/A

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3 + 1D4 (BD)

Esquivar 26% (13/5)

Armadura: N/A

Pérdida de Cordura: N/A

EL LLOIGOR EN FORMA BESTIAL (REPTIL)

FUE 220 **CON** 110 **TAM** 260 **DES** 42 **INT** 100
APA N/A **POD** 90 **EDU** N/A **PV** N/A

Bonificación al daño: +5D6

Corpulencia: 6

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 18

Suerte: N/A

Ataques por asalto: 2

Armas naturales 30% (15/6), daño 1D6 + 5D6 (BD)

Esquivar 26% (13/5)

Armadura: 8 puntos, por piel escamosa. En esta forma no puede ser dañado por armas no mágicas.

Pérdida de Cordura: 0/1D8

AYUDAS DE JUEGO

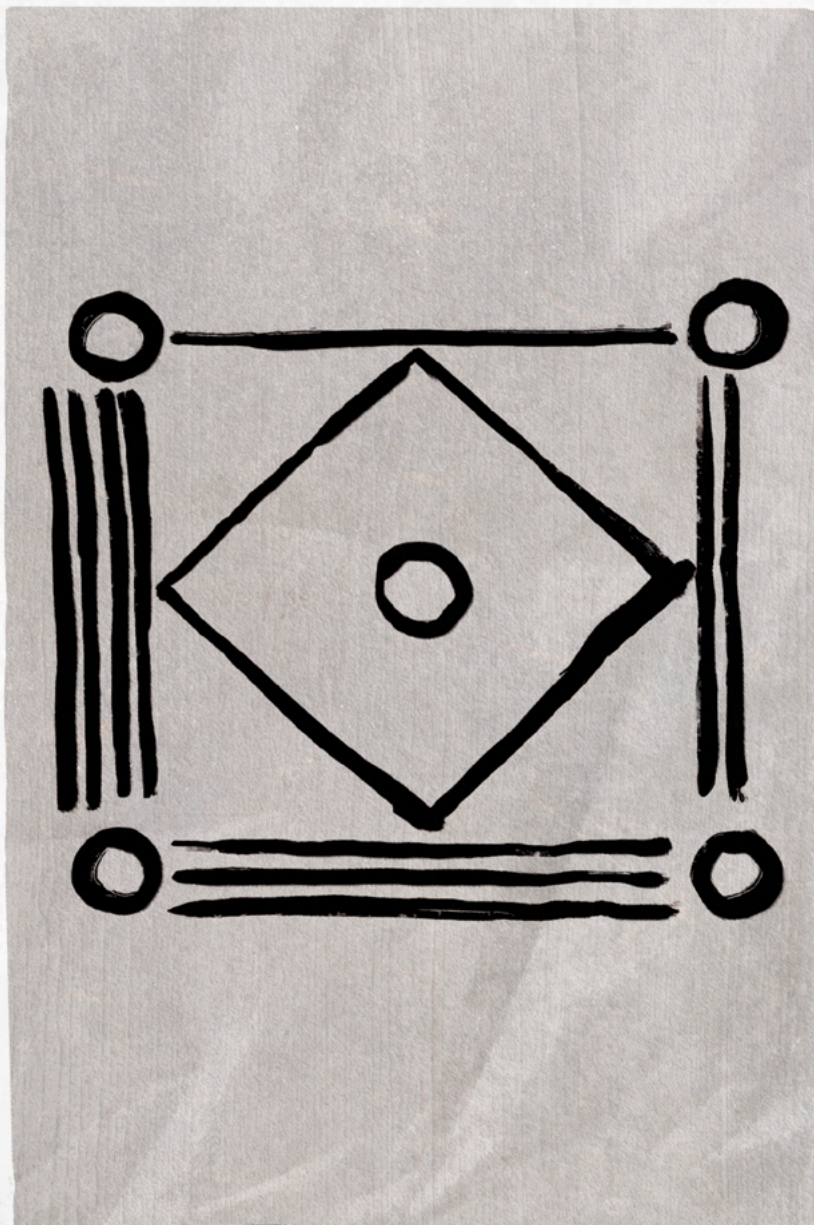
AYUDA 1 - BOSQUEJO DEL ÁNFORA



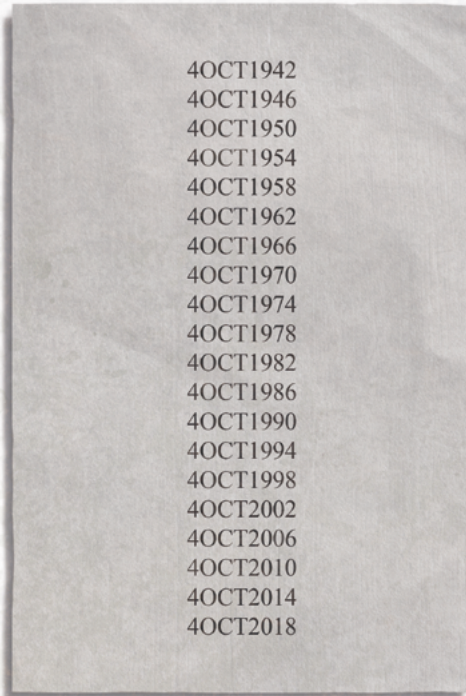
AYUDA 2 - FOTO DE UNA CASA EN EL BOSQUE



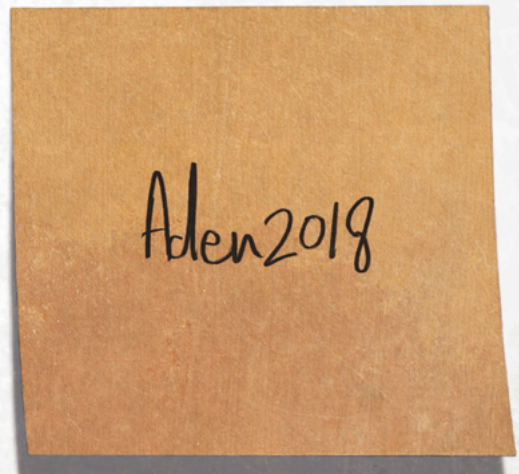
AYUDA 3 - DIAGRAMA



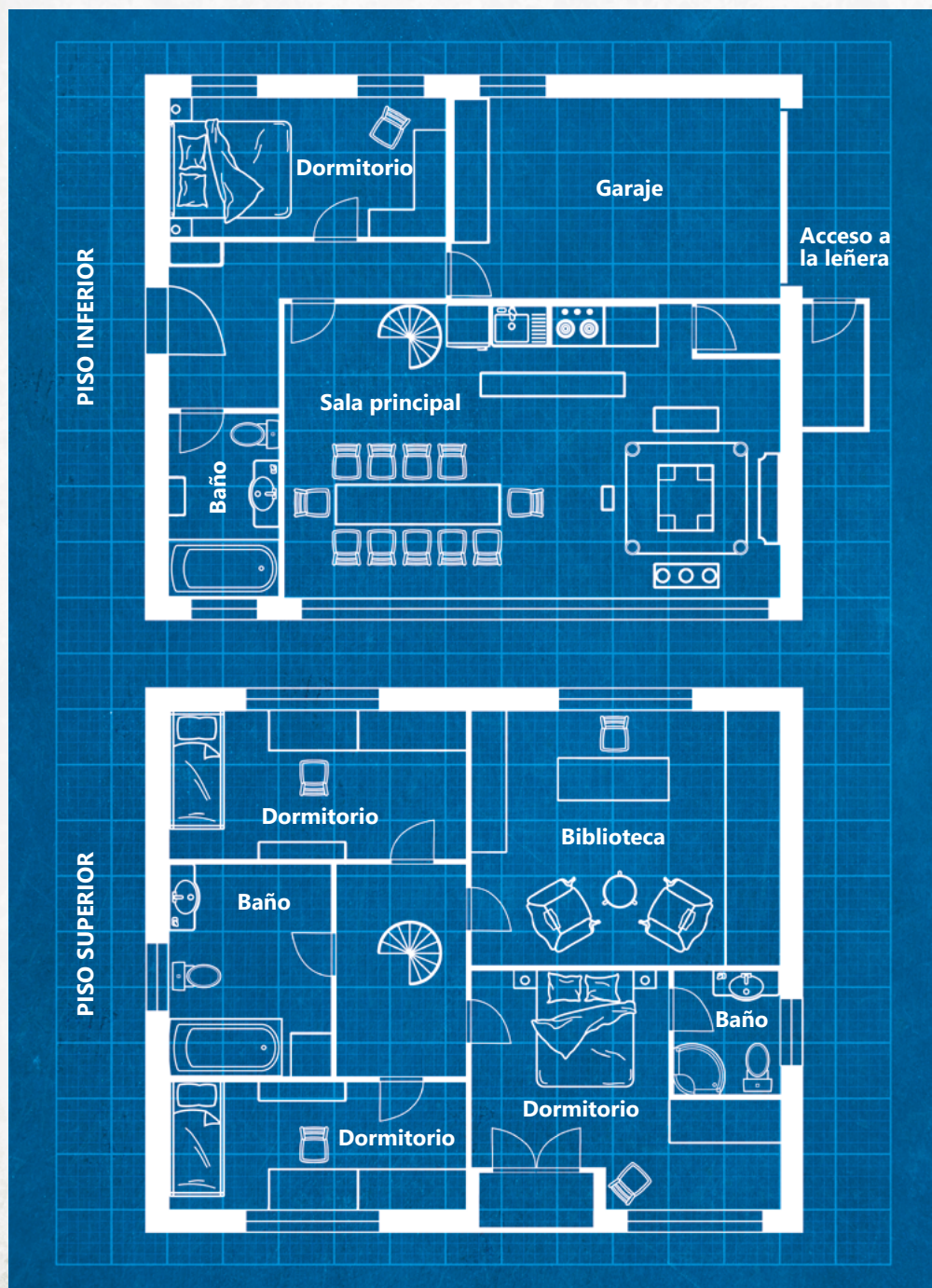
AYUDA 4 - PAPEL IMPRESO CON LISTA DE FECHAS



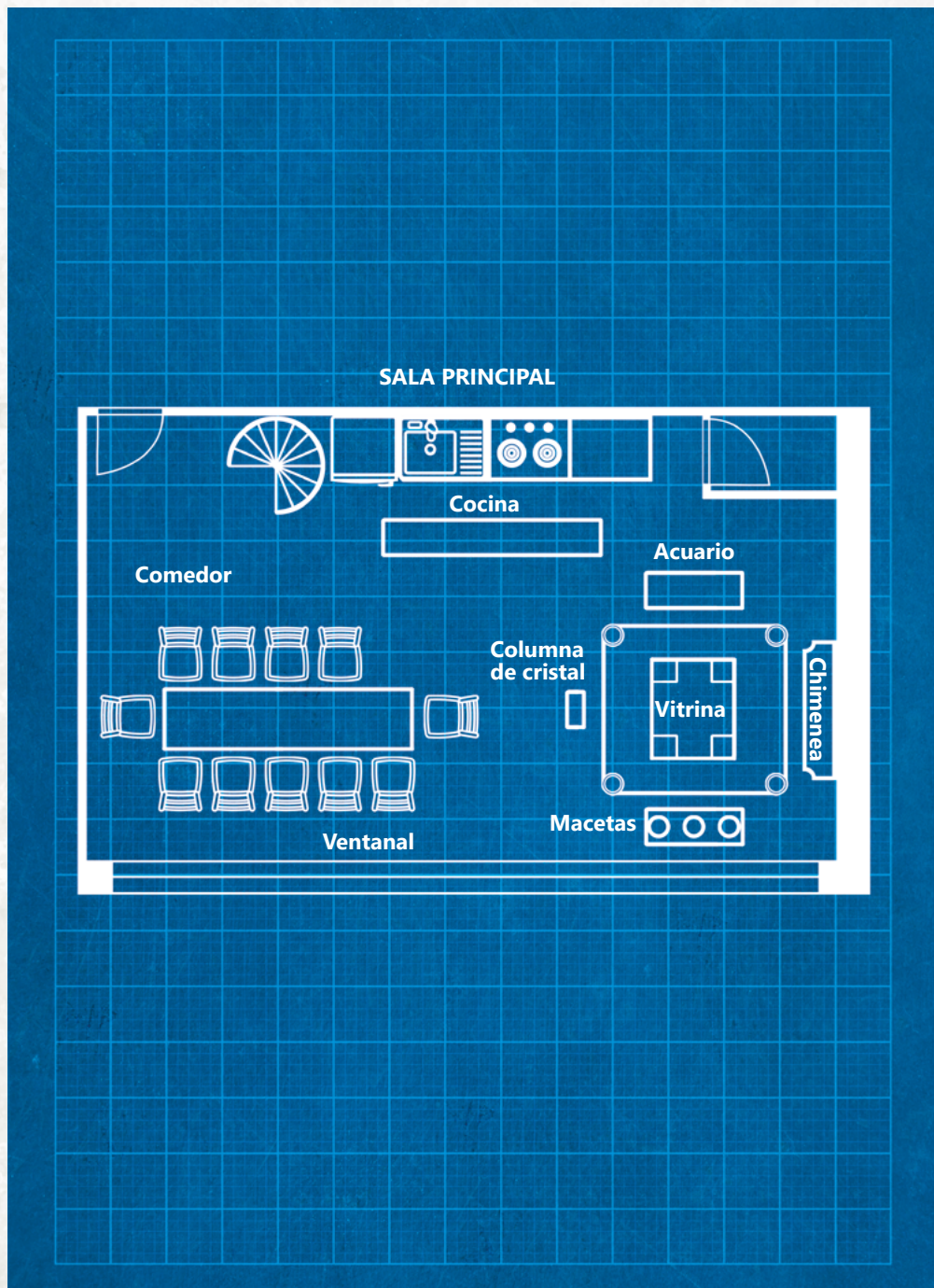
AYUDA 5 - PÓSIT CON TEXTO



AYUDAS 6 Y 7 - PLANOS DEL PISO



AYUDA 8 - PLANO DE LA SALA



AYUDA 9 - GRABADO DE DEMONIOS



AYUDA 10 - GRABADO DE BESTIA REPTILIANA



AYUDA II - ESTUDIO A CARBONCILLO DE UN HOMBRE



AYUDA 12 - TRANSCRIPCIÓN DEL RITUAL

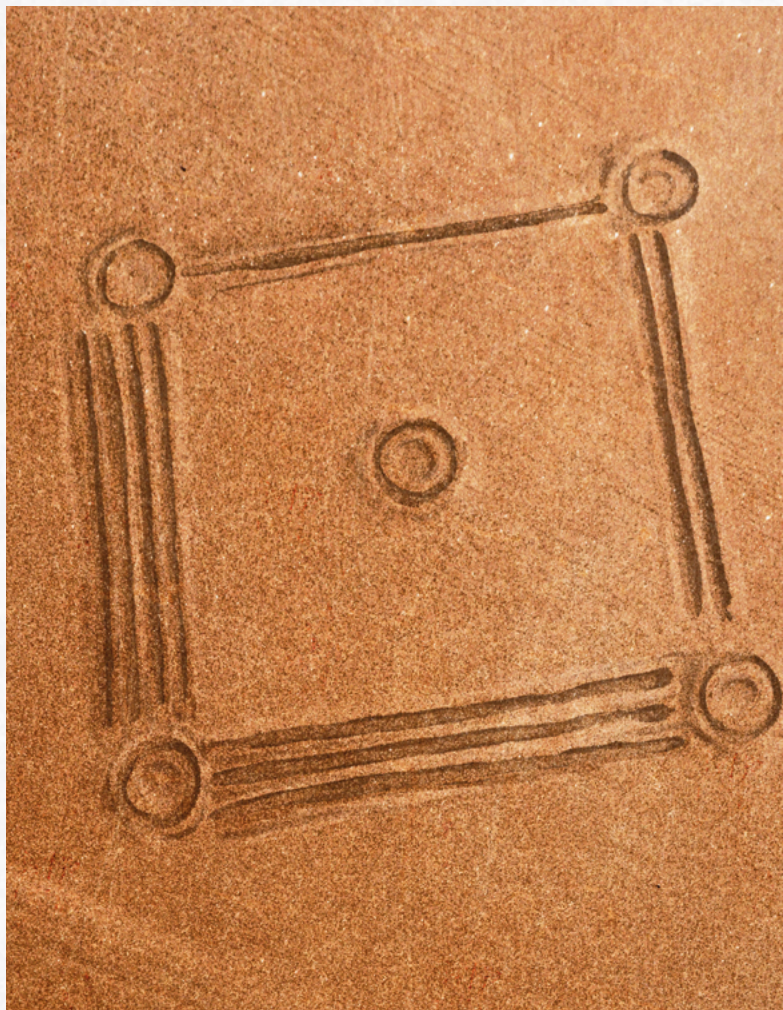
Y la forma de acabar con el djinn, pues no se le puede matar como a hombre, mujer o animal, una vez haya tomado forma física, represente a un hombre, una mujer o un animal de la tierra, es trabajosa y poco segura. La esencia del djinn siempre residirá en el corazón del ser que haya decidido hechizar. Para que la esencia no pueda animar y controlar el cuerpo, el corazón debe separarse negando así el uso de los miembros y los sentidos, llevando esto al djinn a un letargo que se puede alargar eternamente si se mantiene la vigilancia y se siguen estas sabias reglas.

El hombre, mujer o animal hechizado por el djinn deberá matarse con un cuchillo de plata o ámbar. El ser que es el djinn debe morir dos veces, pues siendo sabio, hará ver que ha muerto la primera vez, no siendo esto más que una trampa para embelesar a quien crea haberlo vencido y volver a defenderse como hacen los demonios reanimando un cadáver.

Después de la segunda muerte queda el cuerpo inerte. El mismo cuchillo de plata o ámbar se usará para extraer el corazón del cuerpo. El corazón, todavía hechizado, estará frío al tacto aunque el hombre, mujer o animal acaben de morir, pues el lazo entre corazón y cuerpo era místico, y el corazón ya estaba muerto a ojos del hombre. El corazón debe sellarse con cera en un ánfora marcada por los glifos sagrados. Para que la cera del sello adormezca al djinn y prohíba su escape, debe prepararse en un caldero caliente rodeado por el agua, la tierra, el aire, y el fuego. Pues solo así, todo lo que teme el djinn, la existencia material que tiene prohibida, estará presente en el sello. El cuerpo debe incinerarse y las cenizas recogerse en un ánfora gemela, siguiendo el mismo ritual, pues un mismo corazón solo sirve para animar su propio cuerpo, y separando ambos se ponen dos barreras a la vuelta del djinn.

Y como la cera es mundana y, al igual que hombres, mujeres y animales, acaba muriendo, es bueno repetir el ritual cada vez que pase el tiempo, para que el sello no pierda su poder y el djinn, si acaso solo en espíritu, abandone su prisión y vague libre para engañar y poseer a otros.

AYUDA 13 - DIAGRAMA INCOMPLETO



INVESTIGADORES

A continuación, tienes cuatro fichas de investigadores pregenerados. Para estos personajes se dan las características y habilidades, el equipo, la edad y la profesión. El nombre, sexo y aspecto físico queda a discreción de tus jugadores.

ARQUEÓLOGA

42 años. Nacida en Siracusa, NY.

FUE 35 **CON** 55 **TAM** 45 **DES** 45 **INT** 100
APA 35 **POD** 70 **EDU** 85 **COR** 70 **PV** 10

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 14

Suerte: 45

Armadura: Chaleco antibalas (6 puntos de protección)*

* Este equipo está disponible únicamente durante el asalto de la escena inicial.

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3-1 (BD)

Armas de fuego (Arma corta) Pistola de 9 mm 25% (12/5), daño 1D10, alcance 15 m, disparos 1 (3), munición 17, avería 98

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25%

Esquivar 22%

Habilidades: Arqueología 60%, Buscar libros 50%, Charlatanería 15%, Ciencia (Geología) 60%, Conducir maquinaria 30%, Crédito 30%, Descubrir 50%, Electricidad 21%, Electrónica 1%, Escuchar 25%, Historia 50%, Informática 5%, Lengua propia (Inglés) 75%, Otras lenguas (Árabe) 60%, Mecánica 35%, Orientarse 40%, Persuasión 40%, Psicología 20%, Tasación 10%





ANTICUARIO

38 años. *Nacido en Atlantic City, NJ.*

FUE 45 **CON** 45 **TAM** 50 **DES** 45 **INT** 70
APA 50 **POD** 80 **EDU** 75 **COR** 80 **PV** 9

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 16

Suerte: 80

Armadura: Chaleco antibalas (6 puntos de protección)*

*Este equipo está disponible únicamente durante el asalto de la escena inicial.

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 32% (16/6), daño 1D3

Armas de fuego (Arma corta) (pistola de 9 mm) 20% (10/4), daño 1D10, alcance 15 m, disparos 1 (3), munición 17, avería 98

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25%

Esquivar 50%

Habilidades: Buscar libros 70%, Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 55%, Conducir automóvil 35%, Crédito 50%, Descubrir 60%, Electrónica 1%, Escuchar 40%, Historia 50%, Informática 20%, Lengua propia (Inglés) 75%, Persuasión 15%, Sigilo 40%, Tasación 50%

AGENTE DE LA OFICINA DE PROTECCIÓN DE FRONTERAS Y ADUANAS (U.S. CUSTOMS AND BORDER PROTECTION - CBP)

34 años. Nacida en Norfolk, VI. Especializada en tráfico de antigüedades.

FUE 45 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 45 **INT** 50
APA 50 **POD** 90 **EDU** 90 **COR** 90 **PV** 9

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 18

Suerte: 80

Armadura: Chaleco antibalas (6 puntos de protección)*

*Este equipo está disponible únicamente durante el asalto de la escena inicial.

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Armas de fuego (Arma corta) Pistola de 9 mm 50% (25/10), daño 1D10, alcance 15 m, disparos 1 (3), munición 17, avería 98

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) Escopeta calibre 12, semiautomática 75% (37/15), daño 4D6/2D6/1D6, alcance 10/20/50 m, disparos 2, munición 5, avería 100*

* La escopeta no está disponible durante la primera escena, es una posesión del investigador que puede llevar consigo más adelante.

Esquivar 75%

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Crédito 20%, Derecho 47%, Descubrir 75%, Electrónica 1%, Informática 5%, Lengua propia (Inglés) 90%, Persuasión 75%, Psicología 75%, Sigilo 75%



AGENTE DE SEGURIDAD PRIVADA

28 años. Nacido en: Columbus, OH. Con experiencia como guardaespaldas en misiones arqueológicas en Irak.

FUE 60 CON 50 TAM 85 DES 50 INT 60
APA 70 POD 70 EDU 45 COR 70 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Puntos de Magia: 14

Suerte: 55

Ataques por asalto: 1

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3+1D4 (BD)

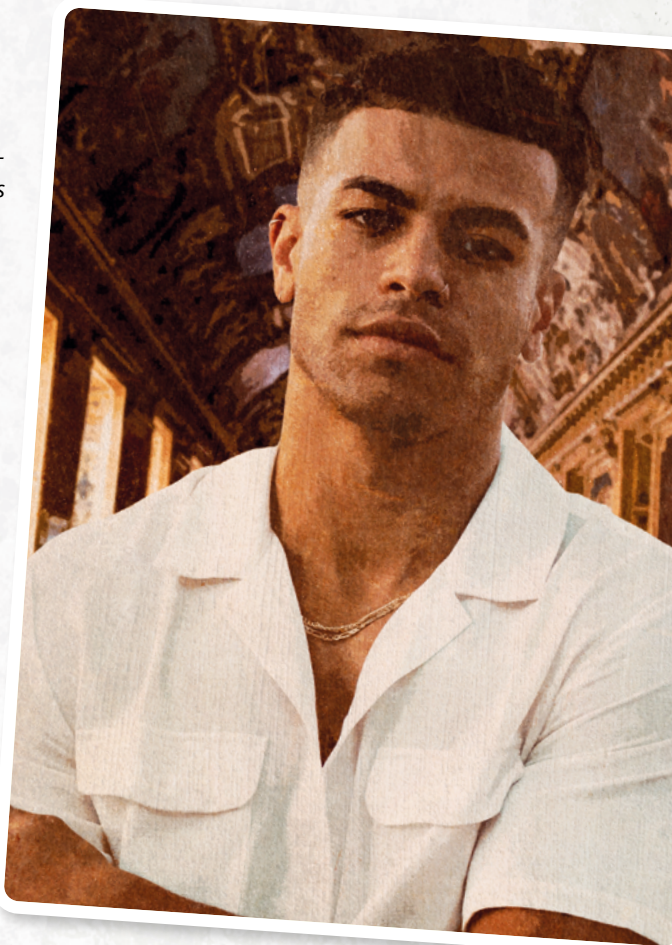
Armas de fuego (Arma corta) Pistola de 9 mm 51% (25/10), daño 1D10, alcance 15 m, disparos 1 (3), munición 17, avería 98

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) Escopeta calibre 12, semiautomática 60% (30/12), daño 4D6/2D6/1D6, alcance 10/20/50 m, disparos 2, munición 5, avería 100*

* La escopeta no está disponible durante la primera escena, es una posesión del investigador que puede llevar consigo más adelante.

Esquivar 50%

Habilidades: Conducir automóvil 36%, Crédito 24%, Electrónica 1%, Informática 5%, Intimidar 25%, Lengua propia (Inglés) 40%, Otras lenguas (Árabe) 20%, Medicina 35%, Orientarse 15%, Primeros auxilios 60%, Psicología 20%, Sigilo 35%, Supervivencia (Desierto) 20%, Tregar 50%



A UN SEGUNDO DE LA MEDIANOCHE

Y OTRAS HISTORIAS

Es tarde. Lleváis todo el día conduciendo y el cansancio empieza a hacer mella en vuestras mentes. Por suerte, un cartel os anuncia que hay un hotel cerca de la carretera. Parece un buen sitio donde descansar, aunque algo solitario. Todo es aparentemente normal hasta que, al filo de la medianoche, empiezan a ocurrir cosas extrañas. *A un segundo de la medianoche* es la primera aventura incluida en este tomo, en la que los personajes deberán resolver varios misterios en una carrera contrarreloj si no quieren perderse para siempre.

Además, este libro incluye *La segunda ánfora*, un escenario donde los investigadores se las tendrán que ver con demonios, ritos ancestrales y poderes sobrenaturales.

Entra y sumérgete en estas dos historias llenas de enigmas y criaturas demoníacas diseñadas para *La llamada de Cthulhu* 7ª edición. ¿Aceptas el reto?



www.shadowlands.es

PVP: 24,95€